Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr. 7 / Juni/Juli 1988 ÖS 55 / Sfr 6,50 / DM 6,50

ASM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Nr. 7 / Juni/Juli 1988
3. Jahrgang
ÖS 55
Sfr 6,50
DM 6,50

ISSN 0933-1867

NEUHEITEN

AAARGH! - EIN GEFUNDENES FRESSEN FÜR ...?

ALLES, WAS ES ZU DIESEM SPIEL ZU SAGEN GIBT

NEU!

SOFTWARE BIBLIOTHEK

JETZT KÖNNEN ALLE TOP-HITS GESAMMELT WERDEN

PRIMA SACHE

ORIGINAL SPIELHALLEN-AUTOMAT ZU GEWINNEN

AMERIKA

SPORT-SPIELE DER EXTRA-KLASSE

SOFTWARE-HITS AUS DEN USA

ROGER DEAN SUPERPOSTER

„Eine ASM macht noch lange keinen Sommer!"

Nun, was wollen uns diese Worte sagen, meine Freunde? Der Sommer wirft seine „Schatten" voraus (Parallele zum letzten Jahr?), ein jeder ist in Urlaubsstimmung, und wir von ASM machen da keine Ausnahme. Die Folge: Wir nehmen uns Zeit für unseren wohlverdienten Urlaub. Somit beginnt wieder einmal die Zeit der ASM-Doppelausgaben. Damit Ihr aber nicht allzu lang auf Eure nächste ASM warten müßt, haben wir für Euch eine „Special" in Vorbereitung, die Ihr am 20. Juni an Euren Kiosken vorfinden werdet. Somit liefert Euch ASM in der heißen Zeit des Jahres auch gleich zwei Super-Nummern, die Euch begeistern werden!

1.) Unsere Doppelnummer: Wie gewohnt findet man wieder mal alles, was in irgendeiner Form zu interessieren scheint. Der ASM-Monatsspiegel bringt Euch Super-Games (z.B. CYBERNOID, WINTER EDITION, STREET SPORTS SOCCER, IMPOSSIBLE MISSION II, TUBE RUNNER, IO oder WARLOCK'S QUEST), schlappe Vertreter, wie beispielsweise MISSION GENOCIDE, CANONRIDER oder CYBERKNIGHTS, und einige Species, die etwas aus dem Rahmen fallen – AAARGH! und MANHATTAN DEALERS. Aber lest selbst, und bildet Euch Eure eigene Meinung. Zudem halten wir zwei Bonbons für den Leser bereit, die es in sich haben: Zum einen haben wir ein Super-Poster von Roger Dean (OBLITERATOR) im Programm. Auf der anderen Seite gibt's was ganz Neues – die ASM-Software-Bibliothek. „Was verbirgt sich dahinter?", werdet Ihr Euch fragen. Nun, wir starten ab dieser Ausgabe mit einem Karteikarten-Festival (zunächst vier). Man findet hier die Original-Cover und Beschreibung einiger Games, die Ihr raustrennen und archivieren könnt. Wir sind schon jetzt gespannt auf Eure Reaktion!

2.) Die ASM-Special: Diesmal ist alles ganz anders als bei der ersten Sonderausgabe. Wir präsentieren Euch in gewohnter ASM-Qualität auf 100 Seiten irrsinnig Interessantes und Neues aus dem SECRET SERVICE-Bereich. Für Spannung ist gesorgt! Wir hoffen, Euch eine ganze Latte an brauchbaren Tips zu den kniffligen und ballerigen Spielen Eurer Wahl bieten zu können. Neben einigen „Ultima Ratios", reichlich Plänen, Teillösungen, Pokes und „1000 und einen Tip" wird es eine Reihe von ausführlichen „Kopfnüssen" geben, die Euch sagen, wo es lang geht. Am 20. Juni wird die Special überall zu haben sein!

So, jetzt entlassen wir Euch in den Frühsommer und wünschen Euch recht viel Spaß bei der ASM-Lektüre! Merke: „Zwei ASMs machen einen duften Sommer!" Oder etwa nicht?

EURE ASM-REDAKTION

„Auf Euer aller Wohl, liebe Leser!" Manfred prostet Euch – nach getaner, harter Arbeit – einen zu! Er und sein Team (ebenso lustig wie fertig) wünschen viel Freude bei dieser ASM und der Secret-Service-Sonderausgabe. (Foto: brandt)

c16chris

ASM – DER INHALT

Tolle Grafik, wenig Spiel. Brutalität ist Trumpf bei AAARGH!, dem neuen Game von MELBOURNE HOUSE **14**

HEWSON hat mal wieder zugeschlagen! Ein Shoot-em-up der Extraklasse: CYBERNOID **6**

Ghosts 'n' Goblins auf französisch: WARLOCK's QUEST von ERE INFORMATIQUE **10**

In der ASM-Spielhalle ist die Hölle los: Die neuesten Games und ein Super-Wettbewerb warten auf Euch

70

Kaum auf dem Markt und schon stark im Kommen: Der Archimedes zeigt, wie Software sein kann. Eines der ersten Games ist **CONQUEROR** von **SUPERIOR**

36

U.S. GOLD läßt nicht locker. Mit **STREET SPORTS SOCCER** geht's weiter in der Reihe der Hinterhof-Games

68

Eine Grafik, wie sie selbst der Amiga noch nicht gesehen hat: **SODAN**, das bisher wohl beste Game von **DISCOVERY**

78

Aus der Microwelle frisch auf den Tisch: **QUO VADIS**, ein deutsches Grafik-Adventure, das Profis aufhorchen lassen wird

90

Welcome to the Saddledome! Der neue Sporthammer von **EPYX**, **THE WINTER EDITION**, wird für Furore sorgen

62

Das Labyrinth der Vernichtung

Programm: Cybernoid – the Fighting Machine, **System:** C-64 (getestet), Schneider, Spectrum (getestet), Atari ST (in kürze), Amiga (in kürze), **Preis:** ca. 35 (Kass.), ca. 44 DM (Disk.), **Hersteller:** Hewson Consultants Ltd., Abingdon, England, **Muster von:** 7.

Ein neuer, unglaublicher Softwarehammer von **HEWSON** ist da! Das Ding heißt **CYBERNOID** und ist die legitime Fortsetzung von *Exolon*, jenem brillianten Hyper-Shoot-em-Up des letzten Jahres, das uns lange in Atem hielt. War es überhaupt möglich, nach so einem tollen Game noch einen draufzusetzen? Es war! Wieder einmal ist ein begabter Junge namens **Raffaele Cecco** verantwortlich für das Spielkonzept und die Programmierung der Spectrum-Fassung, und wieder ist es ihm und seinen Kollegen **Nick Jones** (C-64-Fassung), **Dave Rogers** (Specci-Sound), **Hugh Binns** (C-64-Grafiken) und **Jerden Tell** (C-64-Sound) gelungen, ein absolut faszinierendes Action-Game auf die Beine zu stellen, daß für mich jetzt schon zu den Höhepunkten dieses Jahres gehört.

Bevor wir uns der Ballerei, dem Gemetzel oder auch der „Video-Orgie der Vernichtung" (O-Ton Anleitung) widmen, wollen wir zunächst einen kleinen Blick auf die Spielhandlung werfen (keine Angst, lange dauert das nicht...), denn schließlich gibt's bei dem Game ja auch ein festes Ziel! Das ändert allerdings nichts daran, daß es bei CYBERNOID in erster Linie um Ballaballa-Bummbumm-Peng geht, aber – was soll man von einem Shoot-em-Up sonst erwarten? Na ja, jedenfalls hat der Spieler noch die ehrenhafte Aufgabe, die von Piraten gestohlenen Mineralien und Waffen wiederzuerlangen und der Förderation zurückzugeben. Spielmäßig sieht das so aus, daß man in jedem Level eine bestimmte Menge dieser Waren aufsammeln muß, um am Ende des Levels einen Bonus und ein Freischiff zu bekommen. Ein Zeitlimit (Sanduhr oben rechts) ist natürlich auch noch dabei, logisch. Damit der Frust bei diesem kniffligen Game aber nicht zu groß wird, darf auch ohne Bonus im nächsten Level weitergeballert werden. Schießt man die feindlichen Piratenschiffe ab, lassen sie ihr Diebesgut fallen, was dann wiederum vom Raumschiff des Spielers eingesamelt werden kann. Aufgesammelte Waffen (es gibt eine Killerdrohne und Schießmöglichkeit entgegen der Flugrichtung) und gelbe Kanister (Ideen haben die Leute...) kommen dem Spieler dabei direkt zugute. Ansonsten gibt's für die Bergungsaktionen einiges an Punkten, die auf einer eigens dafür angelegten Anzeige gutgeschrieben werden. Um nach dem ersten Level die heißersehnten Extras zu bekommen, müßt Ihr immerhin schon 1500 Punkte haben, und das ist ein hartes Stück Arbeit!

Cybernoid – The Fighting Machine

Aber, liebe Fans der explodierenden Sprites, jetzt geht's erst richtig los! Zu einem richtigen Computer-Gemetzel gehört nämlich noch eine schicke Ausrüstung! Und unsere „fighting machine" hat gleich sechs davon! Zunächst einmal kann das Raumschiff des Spielers standardmäßig und unbegrenzt Schüsse abfeuern. Wird der Feuerknopf des Joysticks aber etwas länger gedrückt, wird eine von fünf verschiedenen Waffen abgefeuert, die mit den Tasten 1 – 5 angewählt werden. In der Mitte der Anzeigenleiste erscheint immer die gerade angewählte Waffe mit zwei Angaben zu ihrem derzeitigen und maximalen Vorrat. Hier die Liste:

1. BOMBEN (20 Stück). Ähnlich wie bei *Exolon*, aber ungenauer bei der Treffsicherheit. Zerstören das nächstliegende Ziel und fliegen – je nach Flugrichtung des Cybernoid – nach oben oder unten.

2. MINEN (20 Stück). Können beliebig auf der Spielfläche gelegt werden, explodieren bei Berührung und sind nützlich gegen starke Angreiferwellen.

3. SCHUTZSCHILD (1). Macht für begrenzte Zeit unbesiegbar.

4. SPRINGBOMBEN (5 Stück) Eine sehr praktische Möglichkeit, um möglichst viele Piratenschiffe in einem Screen niederzumachen, denn bei der Anwendung werden jeweils vier Bällchen frei, die auf dem Spielfeld wild umherhüpfen und für kurze Zeit alles niedermachen, was ihnen in den Weg kommt. Dabei kann man gut Waffen und Mineralien aufnehmen!

5. SUCHBOMBE (5). Sucht sich das nächste **feststehende** Ziel und vernichtet es völlig. Der Troubleshooter für schwierige Levels.

Foto: C-64-Version

Mit den Vorräten dieser Superwaffen solltet ihr also sparsam sein! Aber es gibt auch noch zwei Möglichkeiten, diese wieder aufzufüllen, und zwar entweder durch Vernichtung des Cybernoids (denn dann muß man ja logischerweise das nächste Leben anbrechen) oder durch Aufsammeln dieser gelben Kanister, die eine entfernte Ähnlichkeit mit überlaufenden Nachtschüsseln aufweisen. Jede Nachtschüssel, pardon, jeder Kanister, erhöht den Vorrat der gerade angewählten Superwumme um eins, aber nur soweit, bis das Maximum erreicht ist.

Die einzelnen Screens mit ihren teils technischen, teils exotischen Umrandungen lassen Labyrinth-Feeling aufkommen, aber mit dem Unterschied, daß es jeweils nur einen Ausgang aus den Screens gibt. Der ist mal größer, mal kleiner, ab und an geht's nach oben, dann wieder nach unten, oder auch mal nach links und rechts. Unser Cybernoid läßt sich dementsprechend nach links, rechts und oben steuern, nach unten sinkt er von allein. Diese Tücke der Schwerkraft wurde von den Programmierern auf ganz gemeine Weise ausgenutzt, denn es gibt z.B. in einigen Screens ein paar horizontale Röhren, in denen zwei „Tonnen" im gleichen Abstand rauf- und runtergleiten. Es gibt nur einen

schmalen Eingang in die Röhre, wobei der Ausgang auch noch versetzt liegt. Der Effekt: Supergenaues Steuern und eiserne Nerven sind notwendig, will man da heil durchkommen. Weiterhin gibt es noch senk-

Foto: C64-Version

«Kaum zu glauben, aber CYBERNOID konnte als Nachfolger von 'Exolon' noch mal einen draufsetzen. Die geniale Programmierung und das tolle Gameplay machen es unmöglich, sich vom Joystick loszureißen. Ein absoluter Smash-Hit von HEWSON, der die Charts stürmen wird!»

recht startende Raketen, die genau dann losfliegen, wenn man selbst über sie fliegt, dauerfeuernde, unzerstörbare Stationen, an die man sich ranpirschen muß (gab's auch bei *Exolon*!) und dergleichen mehr. Zum Glück reagiert der Cybernoid in beiden getesteten Versionen sehr exakt und läßt sich damit gut steuern. Unterschiede gibt's dann aber in puncto Spielschnelligkeit, Grafik und Sound, die sich ganz unterschiedlich auf die Spielbarkeit auswirken. Der C-64 bietet da viel Action, denn die Animation der Sprites sowie die Bewegungen des Cybernoids sind wesentlich schneller. Der Spectrum ist da etwas langsamer (und läßt sich damit aber auch etwas „feiner" steuern!), bietet aber nach wie vor gut gestylte Sprites, herrliche Backgrounds und einen Supersound für die 128-Fans. Von der Grafik her sind beide Fassungen fast identisch, aber man sieht dem 64er den größeren Speicher und die Arbeit des Grafikers an. Fremdartige Pflanzen schlängeln sich auf dem Boden und lassen meine heimische Venusfliegenfalle vor Neid erblassen, mehrfarbige Sprites mit tollen Drehefekten und Vollmetallic-Oberfläche stürmen die Screens und schießen wild um sich. Da kann der Spectrum nicht mithalten, denn die Sprites sind einfarbig und die Screens nicht so üppig ausgestattet, dafür gibt's aber speiende Vulkane mit einer schönen Eruptionsroutine, bei der die Fetzen fliegen. Untermalt wird die wilde Ballerei von drei Sounds beim 128K-Spectrum, die Spannung aufkommen lassen und auf drei Kanälen fetzige Melodien produzieren. Aber auch hier schießt der C-64 den Vogel ab, denn er bietet einen Sound-FX, der endlich auch mal effektvoll ist, wundersame Halleffekte, Digi-Drums und wunderschöne Synthi-Klänge bei insgesamt vier Melodien! Toll!

Den Fans der beiden Rechner sei gesagt, daß CYBERNOID in jedem Falle einen Heidenspaß macht, denn das Game ist sehr schwer, läßt sich aber mit viel, viel Übung, Geschick und der richtigen Anwendung der Waffen gut lösen. Alles, was zu einem guten Shoot-em-Up dazugehört,ist also vorhanden, so daß die Motivation nicht so schnell sinken dürfte. Meiner Meinung nach wird die Qualität von CYBERNOID momentan nur noch von *IO* erreicht, wobei ich CYBERNOID aber wesentlich spielbarer finde. Ich freue mich jedenfalls schon die tierisch (lechz!) auf die 16-Bit-Versionen, die wir mit Sicherheit noch mal unter die Lupe nehmen werden. Bis dahin kann ich nur viel Spaß mit einem genialen Spiel eines genialen Programmierers wünschen!

Michael Suck

ASM HIT

(C-64/Spectrum)		
Grafik	11	10
Sound	11	10
Spielablauf	10	10
Motivation	11	11
Preis/Leistung	11	11

Fotos: Spectrum-Version

Schlecht gemacht! (sagt Uli)

Programm: Unitrax, **System:** C-64 (getestet), Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 50 Mark (Disk.), 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Streetwise, **Muster von:** Mediencenter, Iserlohn.

UNITRAX lädt von Diskette. Mehr oder weniger interessiert sitze ich vor meinem C-64 und warte darauf, daß dieses neue **STREETWISE**-Produkt komplett im Speicher ist. Eindruck bisher: Schlaffes Titelbild, aber ein gutes Ladeverfahren! Ziehen wir uns also mal die Verpackung rein. Titelbild: oben Titelschrift, drunter die Ecke einer Weltraumstation, auf der ein kochtopfdeckelähnliches Raumschiff aus allen Rohren um sich ballert, drei fetzige Explosionen und das STREETWISE-Label. Innenseite: Erklärungen. Erste Rückseite: Story. Zweite Rückseite: Domark-Werbung. Story? Oh, ja! Nach dem vierten Weltkrieg im Jahre 2235 sind draußen im Weltall ein paar Nuklearstationen etwas unstabil geworden und drohen nun zu explodieren und eine Weltraumkolonie zu zerstören, auf der noch eine überlebende Elite-Rasse existiert. Man selbst, der Spieler also, muß nun, um seinen Wert als junger Mann zu beweisen und um die Erlaubnis zu bekommen, sich mit seiner Freundin zu verheiraten, losfliegen und die Reaktoren sprengen. Nebenbei, das steht in einem recht lapidaren Satz in der Anleitung, rettet er auch noch seine Rasse. Damit es aber nicht zu einfach ist, möchten ein paar echt miese Monsterchen (oder was auch immer, ist ja auch ziemlich egal) die Reaktoren zur nuklearen Explosion bringen. Die Spielaufgabe ist somit klar: Aliens abballern und Reaktoren sprengen (was will man mehr ?). Ist ja auch irgendwie nichts besonders Neues. Wie dies aber umgesetzt worden ist, sollte einem schon zu denken geben. Der Titelscreen ist reichlich trüb, die Musik eine der schlechtesten. Na dann wollen wir mal.

Die Screenaufteilung im Spiel ist schnöde-gewöhnlich: Ein feststehender Bildschirmteil mit Score-Anzeige etc., einer der scrollt. Man sieht ein Raumschiff über eine U(ridium)-Plattform fliegen, landen und ein ründliches grafisches Verbrechen absetzen. Dann fliegt es weg und das grafische Verbrechen versucht krampfhaft, den Eindruck einer Drehung zustande zu bringen, was aber, Teufel auch, einfach nicht klappen will. Dieses Dings steht auf einer Art Schiene, die es nicht verlassen kann. Es ist ungefähr so wendig wie eine Straßenbahn und kann auch ein wenig schießen. Man fährt also auf diesem mickrigen „Schienennetz“ (wobei der Ausdruck schon stark übertrieben ist) herum, sucht sich eine der zufällig herumliegenden Bomben und fährt auf diese drauf (will sagen, man nimmt sie auf). Nun muß man zu einem Reaktor gelangen und die Bombe dort anbringen. Wie das Leben aber so spielt, wird man auf dem Weg dahin von einigen klobigen Sprites entweder gerammt, oder so massiv beschossen, daß ein Ausweichen mehr als unmöglich erscheint. Hat man es aber tatsächlich mal geschafft, so erscheint ein kleines Menü auf dem Bildschirm, welches einem die Möglichkeiten läßt, den Reaktor wieder zu verlassen, die Bombe zu legen, sich eine Karte der Station oder sich den Status reinzuholen. Entscheidet man sich, die Bombe zu legen, folgt eine Sequenz, die ganz, ganz entfernt an *Uridium* erinnert. Auf dem Screen wird zwischen zwei Möglichkeiten (hier „log on“ und „log off“) hin- und hergesprungen. Um die Bombe erfolgreich zu legen, muß man dreimal „log on“ treffen. Klar, daß das Umschalten nach jedem Treffer schneller wird (siehe auch *Firefly*, das ich übrigens für ein sehr gutes Programm halte). Wer die drei „log on“s nicht trifft, hat wirklich eine etwas lahme Reaktion (wer das Game mal sieht, wird aber wissen, daß es eigentlich unmöglich ist, es nicht zu treffen). Hat man die Bombe nun erfolgreich gelegt, macht es „Bumms“, der Bildschirm wackelt ein wenig, und man darf sich die nächste Bombe besorgen. Schön ist eigentlich nur, daß man Garantie auf das Programm hat, ich nehme aber an, daß das ironisch gemeint war, ungefähr so: **UNITRAX** , das Programm mit der Wegwerf-Garantie!. Ich kauf's mir bestimmt nicht! *Uli*

Foto: C64-Version

Grafik	6
Sound	3
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Gut gemacht!

Programm: Spindrone: **System:** Schneider CPC, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Atlantis, **Muster von:** Atlantis.

Im Low-Budget-Bereich gibt's was Neues für den Schneider. **ATLANTIS** hat ein Game namens **SPINDRONE** herausgebracht. Der Spieler muß hierbei mit seinem Roboter Fässer mit radioaktivem Material vor Aliens schützen, die das zur Energiegewinnung unbedingt nötige Zeugs abtransportieren wollen. Würde ihnen das gelingen, wäre der Planet bald wieder unzivilisiert und von Pilzen überwuchert.

Foto: Schneider-CPC-Version

Also ballern Sie drauflos, und wirbeln Sie in verschiedenen Screens herum, um die Aliens von Ihrem verwerflichen Tun abzuhalten. Außerdem müssen Sie darauf achten, daß Sie nicht an eine der Barrieren knallen oder von einer Rakete erwischt werden. Grafik und Animation von SPINDRONE sind sehr sauber und gut ausgeführt, wenn auch nicht ganz ruckelfrei. Besonders hübsch sind die großen Figuren. Außerdem ist das Game sehr spielbar, bleibt dabei aber schwierig genug, da die Aliens einfach überall zu sein scheinen und das Schützen aller Fässer schier unmöglich zu sein scheint.

Fazit: So sollte „Billigsoftware“ aussehen! Wer ballern möchte: Mit 10 Mark sind Sie dabei! *str*

Grafik	8
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Budenzauber: Klettern, hüpfen & viel Action

Programm: Warlock's Quest, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** ERE Informatique, Frankreich, **Muster von:** 2 / 7.

In eine Welt voll unheimlicher Mächte und schrecklicher Mysterien entführt Euch das neue Spiel des französischen Softwarehauses **ERE INFORMATIQUE, WARLOCK's QUEST**. In dem Spiel, das übrigens starke Ähnlichkeiten mit dem Klassiker *Ghosts 'n' Goblins* aufweist, übernehmt Ihr den Part eines guten Zauberers, der der Menschheit einen Juwel zurückbringen will, welcher von einem bösen Dämonen entwendet wurde. Dieser Edelstein, Karna mit Namen, hat jedoch nicht nur rein materiellen Wert, denn er verleiht seinem Besitzer auch unbegrenzte Macht – eine Macht, die man dem Dämonen natürlich schleunigst wieder entreißen muß. Um den Stein zu bekommen, muß man acht Gegenstände finden; da es deren aber eine ganze Menge gibt, wird man wohl schon kräftig herumrätseln müssen, bis man weiß, welche Objekte man braucht.

So beginnt man das Spiel, mit nichts weiter als einem Zauberstab ausgerüstet, der jedoch todbringende Feuerkugeln ausspuckt. Na, das ist ja immerhin auch was! In den einzelnen Leveln, die sich Bild für Bild aneinanderreihen, hat man es mit den verschiedensten Widersachern zu tun, die wir uns im folgenden etwas näher ansehen wollen. Doch zuvor betrachten wir noch rasch den Aufbau des Bildschirms: Am oberen Rand sieht man eine Statusanzeige, der der Highscore und die im aktuellen Spielgeschehen erreichte Punktzahl zu entnehmen sind. Darunter wird die Energie (Vitalitiy) angegeben, die von den anfangs 5000 Punkten rasch dem Exitus entgegenstrebt. Weiterhin erhält man Aufschluß über die Bewaffnung, das Level, in dem man sich gerade befindet, sowie über die noch zur Verfügung stehende Schußkraft. Rechts oben schließlich werden die Art der jeweiligen Gegner in einem Window angezeigt und aufgenommene Gegenstände erklärt. Bevor wir nun zum Spiel selbst kommen, noch ein Wort vorweg: Wenn man von einem Level ins nächste gelangt (wie schon gesagt, muß man sich dies als eine Abfolge von Räumen vorstellen, d.h. daß man auch wieder zurückgehen kann), so dauert es eine ganze Weile, bis sich das neue Bild aufgebaut hat. Dies hemmt leider ein wenig den Spielfluß, ist zusammen mit der etwas zu kleinen Darstellung der Figuren aber auch wohl das einzige Manko des ansonsten guten und abwechslungsreichen Programms.

Doch nun genug der Vorrede, kommen wir zur Sache! Ich sehe meinen Zaubersmann am linken Bildrand stehen; nach links geht es nicht weiter, also steuere ich ihn nach rechts. Aus dem Boden wachsen Zombies, die sich aber recht einfach um die Ecke bringen lassen. Übrigens darf man sie auch berühren, ohne gleich tot umzufallen, verliert dabei aber stark an Energie. Also, hier wie überall: Versucht, den Feinden aus dem Weg zu gehen und, nach Möglichkeit, Berührungen mit ihnen zu vermeiden. Doch zurück zu den Zombies. Diese stellen keine große Bedrohung dar, also habe ich neben dem Ballern noch genügend Zeit, mich umzusehen. Unter mir entdecke ich eine zweite Ebene und hier wiederum zwei Pflanzenwesen, die nicht gerade einen vertrauenerweckenden Eindruck machen. Trotzdem steige ich hinab in die Unterwelt (indem ich die Spielfigur auf eine graue Luke stelle und den Joystick nach unten ziehe) und verbrate den beiden Jungs einen „vor den Latz", woraufhin sie auch umgehend das Zeitliche segnen. Hier unten nehme ich einen Health Jewel (Gesundheitsjuwel) an mich, den man ja schließlich immer gut gebrauchen kann. Weiter nach rechts kann ich hier nicht, eine Mauer hindert mich am Weitergehen. Also begebe ich mich zurück an die Oberfläche und kämpfe mir den Weg zum nächsten Raum frei, wo nun Kraken auf mich warten. Dieser und der folgende Raum, bewohnt von Fledermäusen, sind ebenfalls „unterkellert", jedoch sind hier die „Tiefgeschosse" miteinander verbunden. Verlockend sehe ich unten eine Schriftrolle liegen, die ich mir natürlich sofort organisiere. Allerdings kommt, kaum daß ich die Rolle an mich genommen habe, ein ziemlich bissiger Fisch auf mich zu, der auch gleich lustig an mir herumknabbert. Ihn zu erledigen, kostet nicht nur eine Menge Schüsse und Zeit, sondern vor allem auch Energie. Also ist zu überlegen, ob man sich überhaupt hier herunter wagen sollte. Hat man den Abstieg aber nun einmal unternommen, den Fisch ins Jenseits befördert und noch etwas Energie übrig, so sollte man natürlich nun auch den Druidenstein nicht liegen lassen, der sich ebenfalls hier unten befindet. (Ich glaube, ich sollte an dieser Stelle endlich einmal erwähnen, daß ich das Spiel natürlich einige Male von vorn beginnen mußte, bis ich das herausbekommen habe, was ich Euch in meinem Bericht erzähle. Das ist übrigens auch noch ein kleines Handicap neben denen, die ich vorhin schon erwähnt habe: Man hat nämlich nur ein Leben und muß, sobald dieses ausgehaucht ist, das Game wieder vom Anfang an beginnen.)

Darauf komme ich in den Raum mit den weißen Geistern. Darauf folgt ein Raum, in dem Windböen dem armen Zauberer zu schaffen machen, danach einer, in dem schwarze Geister ihr Unwesen treiben. Unter diesen drei Räumen befindet sich ein großer, in dem allerhand los ist. Links sieht man einen Feuerdreizack; an diesen kommt man heran, indem man sich an Lianen über ein Gewässer hinwegschwingt. Allerdings wird man dabei von einem fliegenden Auge attakkiert, dem nur unter großen Schwierigkeiten beizukommen ist. In der Mitte dieses Raums läuft ein feuerspeiender Zyklop hin und her. Hier hilft nur Dauerbeschuß, denn um ihn flachzulegen, braucht es eine ganze Menge Treffer. Rechts schließlich hütet eine Riesenspinne ein Fläschchen mit Energietrunk. Sobald man diesen Teil des Raums betreten hat, sollte man wild drauf los ballern. So kann man es schaffen, die Spinne zu erledigen, bevor man von ihr erreicht worden ist. Nun also wieder zurück an die Oberfläche, wo man sich im nächsten Bild mit gar heimtükkischen Eiskugeln auseinanderzusetzen hat. Diese nämlich frieren, wie es Eis nun mal so an sich hat, den Zauberer bei Berührung ein und machen ihn vorübergehend absolut bewegungsunfähig. Also sollte man tunlichst jeden Kontakt mit den Eiskugel meiden und sie beizeiten durch gezielte Schüsse in die Ewigen Jagdgründe schicken.

Unter uns sehen wir gerade ein Froschwesen Patrouille stehen, das sich als recht hartnäckig erweist. Auch hier hilft wieder nur eins: Ballern, ballern, ballern! Hat man es erledigt, so

Fotos: Atari ST-Version

»Es gibt wenige Spiele, die auf Anhieb Spaß machen, die man aber auch nach einiger Zeit noch gern spielt. WARLOCK's QUEST ist eines davon!«

folgt ein Kampf gegen drei grüne Kugeln, die jedoch ziemlich harmlos sind. Ist man an ihnen vorbei, so entdeckt man eine kleine grüne Flasche verlokkend in der Gegend herum stehen, doch Achtung: Kommt dem Ding nicht zu nah, denn falls Ihr es berührt, werdet Ihr in der Buddel „Aladin-mäßig" eingeschlossen und dürft das Spiel wieder mal von vorn beginnen. Weiter nach rechts kommt man durch einen niedrigen Gang, wo besondere Eile angesagt ist. Sich von der Dekke herabsenkende Mauern verschließen den Tunnel nämlich, so daß es dann kein Zurück mehr gibt. Auf den Zauberer rollt zudem noch eine Kugel zu, die man aber durch Schüsse zerstören kann. Geht man noch ein Stück weiter nach rechts, so warten zwei Kopffüßler auf den Zauberer, die ein Schwert bewachen. Selbiges sollte man sich natürlich nicht entgehen lassen, also heißt es wieder mal „Feuer frei!".
Durch eine Luke gelange ich nun wieder an die Oberfläche, stelle aber erstaunt fest, daß ich mich wieder in dem Raum mit den weißen Geistern befinde. Also geht's wieder vorbei an den Windböen, den schwarzen Geistern und Eisbällen, und nun komme ich zu den Feuerkugeln, die am Boden von rechts nach links entlangrollen. Diese sollte man einfach überspringen, denn – muß ich es noch sagen? – eine Berührung kostet verdammt viel Energie! Es folgt der Raum mit den Froschköpfen (abballern) und ein Gewässer, das natürlich übersprungen werden muß. Ist auch diese Hürde genommen, so bekommt man es mit ein paar wildgewordenen Schmetterlingen zu tun, und anschließend ... wird erst einmal nachgeladen – es scheint uns also noch einiges bevorzustehen! Dies erweist sich auch sofort als vollkommen richtig, denn der böse Zauberer, der mich im folgenden Bild mit kleinen blauen Kugeln bewirft, ist ein ganz gemeiner Schurke. Ich gebe es zu, ich bin nur mit Hilfe von Torsten an diesem Kerl vorbeigekommen (an dieser Stelle mein herzlicher Dank und meine aufrichtige Bewunderung, Torsten. Allerdings: Wie Du den Schweinehund erledigt hast, konntest Du mir ja auch nicht so genau sagen!). Na ja, wie auch immer. Findet mal schön selbst heraus, wie man dem Burschen beikommen kann. Solltet Ihr ihn überstehen, so werdet Ihr es im nächsten Raum mit Skeletten zu tun haben. Was danach folgt, weiß ich nicht, denn hier haben mich nun endgültig meine und die Kräfte meines kleinen Zauberers verlassen. Ich bin aber sicher, Ihr werdet noch allerhand zu sehen bekommen.
Kommen wir zur abschließenden Bewertung: WARLOCK's QUEST ist ein Programm, das zu keinem Zeitpunkt langweilig wird. Ein abwechslungsreiches Geschehen und eine Kulisse, in der unheimlich viel untergebracht worden ist und immer wieder neue Details entdeckt werden können, sorgen für eine langanhaltende Spielfreude. Schade, daß man die Spielfigur nicht etwas größer dargestellt und den Bildwechsel etwas fließender gemacht hat. Gestört hat es mich auch, daß ich, wenn die Energie aufgebraucht war, das Spiel immer wieder von vorn beginnen mußte. Doch dies sind Nachteile eines ansonsten wirklich guten Programms, die man angesichts seiner vielen Vorzüge leicht verschmerzen kann. Es gibt wenige Spiele, die auf Anhieb Spaß machen, die man aber auch noch nach einiger Zeit gern spielt. WARLOCK's QUEST ist eines davon.

Bernd Zimmermann

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**10**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

Die fortgesetzte Fortsetzung

Programm: Salamander, **System:** MSX (getestet), **Preis:** ca. 60 DM Modul, **Hersteller:** Konami, Japan, **Muster von:** Roland Toonen, Postfach 31, 4178 Kevelaer 1, Tel. 02832/78184

Nach den beiden Ballerspielen *Nemesis* und *Nemesis II* gibt es nun einen Nachfolger: **SALAMANDER.** Mir scheint, der Herstellerfirma mußte bei der Namensgebung etwas anderes einfallen, denn normalerweise könnte man dieses Spiel auch Nemesis III nennen. Eines gleich zu Beginn: Der Sound ist wieder allererste Sahne, was auch kein Wunder ist, da ein Acht-Kanal-Soundchip im Modul miteingebaut ist. Aber auch die Grafik hat sich kaum geändert. Sogar die ersten Angriffswellen sind gleich. Leider wurde auch das Flakkern der Sprites und das Rucken des Scrollings mitübernommen. Natürlich dürfen die Sonderwaffen nicht fehlen. Es sind aber ein paar neue „Wummen" dazugekommen. Man muß mal „RIPPLE" angewählt haben, sieht gut aus! Bei der großen Anzahl von bewegten Objekten kann man natürlich ganz gut verstehen, daß das Scrolling ruckt, wo soll denn der arme Z80-Prozessor die Rechenzeit hernehmen?

Foto: MSX-Version

Es gibt bei SALAMANDER aber auch einige Neuerungen. Die Herausragende Neuerung ist der Zwei-Spieler-Modus. Es geht echt der Punk ab, wenn sich zwei Player gleichzeitig durch die Level ballern! Uli und ich haben ganz schön abgeräumt.
Auch bei diesem Programm wird die Geschichte des Spiels mit eindrucksvollen Grafiken und einigen Texten erklärt, super Idee. Wer *Nemesis II* noch nicht besitzt und auf schwierige Ballerspiele steht, der kann ruhig zugreifen. Ist man aber Besitzer einer der früheren Versionen, so lohnt sich der Kauf nicht, da bis auf den Zwei-Spieler-Modus nichts wirklich „anders" ist.

Ottfried Schmidt

Grafik:	**9**	**Motivation:**	**9**
Sound:	**11**	**Preis/Leistung:**	**8**
Spielablauf:	**7**		

ACTION CAR

Mehr Power und Utilities als je zuvor! Für alle

FÜR VC64/C128 PC128D

Zahlreiche Programmierhilfen für Graphik, BASIC und Maschinensprache. Mit dem ACTION-Knopf können Sie Programme anhalten und bearbeiten: Graphiken, Texte, Sprites.

- **WARP 25: Weltweit schnellstes Fast-Load/Save für Disks lädt seriell 200 Blocks in 6 Sekunden, 240 Blocks in 7 Sekunden.** WARP 25-Files können auch ohne ACTION CARTRIDGE schnell geladen werden. Keine zusätzliche Hard- oder Software erforderlich. Funktionen: Superfast-Load, Warp-Save, Scratch, Filecopy, Formatwandlung. Normal/Disk-Turbo wählbar. Warp 25 Files werden automatisch erkannt. Die absolute Spitze der Kompatibilität.
- **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Per Knopfdruck machen Sie ein Backup Ihres Programms von Disk auf Disk, Disk auf Tape, Tape auf Disk oder Tape auf Tape. Vollautomatisch. Sie geben nur einen Namen ein.
- **TURBO LOAD:** Alle Backups werden mit Warp-Turbo Geschwindigkeit geladen. Völlig unabhängig vom ACTION CARTRIDGE PLUS.
- **SPRITE KILLER:** Werden Sie bei Spielen unbesiegbar indem Sie Kollisionen abschalten.
- **GRAPHIK-FREEZE:** Frieren Sie Ihr Programm ein und drucken die Bilder aus. Graphiken, Spielergebnisse usw. Auf fast jedem Matrix-Drucker möglich wie z.B. Commodore, Epson und Kompatiblen. Druck in doppelter Größe, revers und in 16 Graustufen möglich. Total einfach. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.
- **PICTURE-SAVE:** Speichern Sie beliebige Hires (hochauflösende) Graphiken per Knopfdruck auf Disk. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist64, Image System u.a.
- **SPRITE MONITOR:** Der spezielle Sprite.Monitor hält den Programmablauf an. Alle Sprites werden auf dem Schirm dargestellt. Die Sprites können gespeichert, gelöscht und sogar in ein anderes Spiel geladen werden. Machen Sie Ihr eigenes Spiel.
- **TRAINER POKES:** Drücken Sie den ACTION-Knopf und geben die Pokes ein für ein verlängertes Spiel. Maßgeschneidert nach Ihren Vorstellungen.
- **MULTISTAGE TRANSFER:** Kopiert mehrteilige Spiele von Cassette auf Disk mit Fast-Load. Bei vielen Spielen möglich.
- **SUPER PACKER:** Extrem leistungsfähiger Compacker komprimiert Programme und macht sie einteilig für besonders schnelles Laden.
- **TEXT MODIFY:** Lassen Sie ACTION CARTRIDGE Ihr Programm auf einen beliebigen Text durchsuchen und durch einen neuen Text austauschen. So können Sie z.B. Ihren Namen in ein Programm setzen oder die High Scores verändern. Dann speichern Sie ab oder starten neu.
- **MASCHINENSPRACHE MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschine-Monitor mit 8 Kilobyte extra RAM. Sie halten ein Programm an und können den gesamten Speicher ansehen und verändern. Auch Bildspeicher, Stack und Zeropage. Kompletter Befehlssatz für Profi-Programmierer Assemble, Disassemble, Vergleichen, Suchen, Relocatieren, Transfer, Hex-Dump, Full Screen ASCII, Zahlenkonvertierung, RAM/ROM-Banking etc. Benutzt kein Computer-RAM. Drucker werden interstützt.
- **DISK MONITOR:** Monitor für Ihr Floppylaufwerk mit allen notwendigen Befehlen. Für Profis unentbehrlich.
- **FAST DISK COPY:** Sie kopieren damit eine komplette ungeschützte Disk in weniger als 2 Minuten.
- **FILE COPY:** Kopiert einzelne Files im Standard-und Warp 25 -Format. Dabei ist eine gleichzeitige Format-Umwandlung möglich.
- **FAST FORMAT:** Schnellformatierung von Disketten in unter 20 Sekunden.
- **CENTRONICS INTERFACE:** Programmierte Schnittstelle am Usersport zum Betrieb von Druckern mit Parallel-Schnittstelle. Damit Ihr Drucker mit voller Geschwindigkeit arbeiten kann.
- **BASIC TOOLKIT:** Eine Pallette von zusätzlichen Basic-Befehlen, die jeder Programmierer benötigt: Zeilennummerierung, Delete, Merge, Append, Basic Renew (OLD), Linesave usw. Printerlister listet ein Programm (oder die Directory) direkt auf den Drucker oder Bildschirm. Programme im Rechner-Speicher bleiben erhalten.
- **VOLLE FUNKTIONSTASTENBELEGUNG:** Alle wichtigen Befehle wie Load, Save, List, Directory usw. auf Tastendruck. Direktes Laden aus der Directory möglich.
- **TAPE TURBO:** Ein spezielles Turbo für Ihre Datassette. der Bildschirm bleibt beim Laden an.

WICHTIG! ALLE Optionen Sind im ACTION CARTRIDGE PLUS eingebaut. Sie wählen durch einfachen Tastendruck. Keine Maus erforderlich. Für **CASSETTE** und **DISK** (bis zu 2 Floppys).

Der Menschenfresser

Programm: Aaargh, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70,– DM, **Hersteller:** Melbourne House, **Muster von:** [2].

Toll, klasse, spitze, durchwachsen, mäßig, mies, fies, ekelhaft, langweilig! So lauteten die Kommentare zu dem Spiel **AAARGH** von **MELBOURNE HOUSE.** Hier geht man einfach mit gemischten Gefühlen an die Sache. Warum und wieso, läßt sich schnell erklären.

Zu Spielbeginn kann man seine Spielfigur auswählen. Zur Wahl stehen ein grüner Drache (Joystick links) und ein Zyklop (Joystick rechts). Ich entscheide mich bei meinem Spiel für den Einäugigen. Auf geht's! Das erste Level erscheint, wo mein kleiner Riese gerade in ein afrikanisches Urwalddorf eindringt. Meine Aufgabe besteht nun darin, die Strohhütten mit meinem feuerspeienden Ungetüm abzufackeln oder einfach mit den Fäusten in den Boden zu stampfen. Natürlich ist mein Zyklop eigentlich ein ganz netter Kerl, dem aber der Nachkomme im Ei geklaut wurde, so daß er ein wenig ausrastet. Um das Ei wiederzubekommen, ist ihm jedes Mittel recht. Da brennt und schlägt er ganze Dörfer nieder, frißt Hot Dogs und Hamburger und kennt auch keine Gnade mit den flüchtenden Einwohnern, die er ebenfalls verspeisen kann. Nahrung, egal was es ist, braucht dieses einäugige Wesen nun mal. Dabei wird dem entzürnten Burschen die Suche nach dem Ei nicht gerade leicht gemacht. Die Einwohner setzen einem noch Fledermäuse, Riesenmücken und ein kleiner Drache ganz schön zu. Hält man dann endlich das goldene Ei in der Pfote, geht der ganze „Spaß" von vorne los. Lediglich die Scoreanzeige rattert weiter. Hier noch ein paar Tips, womit das Spiel recht schnell langweilig wird: Räumt man im Dorf richtig auf, empfiehlt es sich, die Gebäude mit den Fäusten platt zu hauen. Das Feuer sollte man sich für die lästigen Mücken aufheben. Fressen ist Pflicht, sonst läßt die Kraft des Burschen langsam nach. Feuer spuckt die Spielfigur, wenn man lediglich den Feuerknpf betätigt. Die Schläge richten sich nach der Position, die der Riese einnimmt. Bei der Seitenansicht muß man erst den Feuerknopf drücken und dann rechts oder links auf das Haus einschlagen. Sieht man ihn von hinten oder vorne, muß der Joystick nach oben gedrückt werden. Gleiches gilt auch für das Erledigen der Insekten. Zu Beginn jedes Bildes sollte man die Steinschleuder der Einwohner außer Gefecht setzen, indem man sich direkt an das Objekt begibt, Feuerknopf drückt und den Joystick nach unten zieht. Hat man das Ei gefunden, sollte man zugreifen, da man sofort, über die Bonusrunde, ein Level weiter kommt. Aufnehmen kann man das Ei, wie jeden anderen Gegenstand, mit Joystick nach unten und Feuerknopf. Das Ei in der Bonusrunde zu verteidigen, ist ebenfalls total simpel. Sobald das Bild erscheint, den Feuerknopf drücken und den Joystick nach links halten. So verharren, bis der Gegner am Boden sitzen bleibt. Das war's auch schon! Mehr ist nicht zu beachten. Dieses Vorgehen ist fast genauso hilfreich wie ein Poke – ein Ende ist nicht abzusehen.

versuchen ihn mit einer Art Steinschleuder aus der alten Ritterzeit zu vernichten. Hypergroße Insekten versuchen meine Spielfigur aus der Luft her zu bewältigen, und wenn der arme Kerl endlich sein Ei gefunden hat, kommt der grüne Drache und versucht es ihm in einem Bonuslevel noch streitig zu machen. Riesen haben es echt nicht leicht. Dies zeigt sich vor allem im letzten Level, wenn es um das goldene Ei geht. Hier

Fazit: Die Grafiken sind wirklich gut, und auch der Sound ist akzeptabel. Alles andere ist zweifelhaft! Die Spielidee erinnert sehr stark an Rampage, nur daß es hier noch etwas wiederwärtiger zugeht. Der Spielablauf ist mit der Dauer einfach langweilig. Von Motivation kann hier keine Rede sein, und ein Sagenwesen, das flüchtende Männchen mit Wollust frißt, bedarf keinen Kommentars. Hier gliedert sich die Todesszene des Einäugigen passend ein, worüber ich mich nicht näher auslassen möchte. Jeder weitere Kommentar ist überflüssig!

Thomas Brandt

Fotos (2): Amiga

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielablauf	**3**
Motivation	**0**
Preis/Leistung	**3**

Fantasy-Zauber

Programm: Wizard Warz, **System:** C-64 (getestet), Schneider CPC, Atari ST, Spectrum, **Preis:** C-64/Schneider ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), Atari ST ca. 65 Mark, Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Go!, **Muster von:** Go!, Birmingham, England.

Eine alte (und deswegen noch lange nicht richtige) Volksweisheit besagt, daß auf eine mißlungene Generalprobe stets eine gelungene Uraufführung zu folgen hat. Im Falle des im letzten Jahr von *U.S. GOLD* mit großem Werbeaufwand gestarteten **GO!**-Labels scheint sich diese Binsenweisheit zu bewahrheiten. Nach etlichen in puncto Spielwert eher enttäuschenden Lizenzprodukten *(Captain America, Bravestarr)* und einigen passabler Varianten bekannter Spielautomaten *(Ramparts, Bedlam)* liegt nun mit **WIZARD WARZ** zum erstenmal ein inhaltlich eigenständiges Produkt vor, das auch im Hinblick auf Komplexität und Spielwitz über weite Strecken zu überzeugen versteht.

Bei WIZARD WARZ handelt es sich, der leicht mysthisch angehauchte Titel läßt dies bereits vermuten, um ein Action-Adventure klassischen Zuschnitts. Da sich die Autoren jedoch der Tatsache bewußt gewesen zu sein scheinen, daß in diesem abgegriffenen Genre nur noch mit neuen Spielelementen ein Blumentopf zu gewinnen ist, haben sie ihr Konzept konsequent erweitert. WIZARD WARZ enthält einige für Fantasy-Rollenspiele typische Versatzstücke, wie z. B. reichhaltig zur Verfügung stehende Zaubersprüche und eine märchenhafte, verträumte Hintergrundstory.

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Zauberlehrlings, der es sich zum (Spiel-)Ziel gesetzt hat, die Gilde der Magier anzuführen. Zu diesem Zwecke muß er jedoch erst Kenntnis der wichtigsten magischen Formeln erlangen. Zu Beginn des Spiels geschieht dies (man verzeihe den profanen Ausdruck) durch Abschreiben aus dem Zauberbuch seines Herrn und Meisters. Zweimal darf er sich aus dem reichhaltigen Angebot an so unterschiedlichen Extras wie Schutzschilder und Zusatzenergie bedienen, bevor er seine Wanderschaft antritt.

Das Spielfeld wird als kreisförmiger Ausschnitt dargestellt, der, abhängig von der Bewegung des Spielers, flott in alle Richtungen scrollt. Begegnet unser Held, der übrigens den Druiden Harrimax aus *Druid I* und *II* nicht ganz unähnlich ist, einem Gegner, so ertönt eines der wenigen, jedoch gut plazierten und stimmungsvollen Jingles, und der Bildschirm wird umgeschaltet. In der nun folgenden Actionsequenz haben die Autoren Anleihen an *Electronic Art's* Denkspielklassiker *Archon* genommen. So schnell es geht, müssen Waffen eingesammelt werden, um die meist ganz und gar nicht friedliebenden Gegner (wer hätte von einem Werwolf auch anderes erwartet?) zur Strecke zu bringen. Gelingt dem Spieler dies, so wird er mit einem neuen Sprüchlein belohnt. Für den

Langsam, aber gut!

Programm: Foundations Waste, **System:** Atari ST Color (angeschaut), Amiga (ist angekündigt), **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Exocet Software, England, **Muster von:** Exocet Limited, Newfield House, High Street, Tunstall, Stoke-on-Trent, Staffordshire 5T6 5PB.

Und wieder ein neues Raumschiff-fliegt-über-Landschaft-bekommt-Sonderwaffen-und-ballert-alles-nieder-was-ihm-in-den-Weg-kommt-Spiel. Diesmal für den Atari ST, für den es ja schon eine ganze Reihe von Ballerspielen gibt. Dieses Produkt mit dem furchtbar langen Namen kommt von der neuen Firma **EXOCET** und ist deren Erstlingswerk.

Also, zwei Disketten sind es, die man für den Preis von ca. 75 DM erhält. Dazu gibt's noch ein paar Extras, wie z.B. zahlreiche Bildschirmfotos der unterschiedlichen Level. Wer gut in Englisch ist, der sollte sich die Beilagen unbedingt anschauen, sie sind teilweise echt witzig. Beginnen wir mit der Beschreibung des Spiels: Am unteren Bildschirmrand erscheint das eigene Schiff (Raumschiff natürlich), übrigens ein recht großes und gut gezeichnetes Sprite. Nach einigen Sekunden kann man dann die Steuerung übernehmen. Gesteuert wird mit dem Joystick. Sofort fallen einem die ersten Dinge auf: Die Spielgeschwindigkeit ist recht gering, und Scrolling habe ich auf dem ST auch schon besser gesehen. Dafür ist die Grafik sehr schön geraten. Schon nach wenigen Sekunden fällt auf: Dieses Spiel hat starke Ähnlichkeiten mit *Slap Fight*. Allerdings sind bei *Slap Fight* die Sprites doch erheblich kleiner. Links und rechts auf dem Bildschirm kamen dann auch gleich die ersten Probleme: Zwei Bodengeschütze. Kaum hatte ich die erledigt, da rollten drei Panzer auf die Spielfläche. Hier endete dann das erste meiner vier Schiffe. Aber, da es sich bei FOUNDATIONS WASTE um ein „Gewöhnungsspiel" handelt (die Gegner erscheinen immer an der gleichen Stelle), kriegt man sowas schnell in den Griff. Überhaupt ist das Thema Gegner bei diesem Programm ergähnenswert, alle Sprites sind wirklich sehr groß. Einige sind sogar gigantisch, was natürlich auch das etwas langsame Spielgeschehen, zumindest teilweise, erklärt. Ein Level dauert dabei mehrere Minuten. Insgesammt gibt es fünf verschiedene Landschaften, die immer anders sind. Wie bereits erwähnt, gibt es auch Sonderwaffen.

Eine Möglichkeit, die Eigenschaften des Schiffes zu verändern, sind kleine blaue Sterne, die erscheinen, wenn man bestimmte Angreiferwellen über den Jordan befördert hat. Beim Einsammeln dieser Sterne können verschiedene Dinge geschehen: Man kann einen Schutzschirm bekommen, der für ca. 30 Sekunden unverwundbar macht. Oder es gibt eine Superwumme, die durch die Gegner durchschießt und so eine ganze Welle auf einen Schlag beseitigen kann. Aber nicht nur positive Dinge können durch diese Sterne ausgelöst werden, oh nein. Es kann auch geschehen, daß man dadurch für einige Zeit langsammer wird oder, was noch schlimmer ist, die Joystick-Bewegungen werden für ca. 5 Sekunden invertiert!

Die Sterne sind aber nicht das einzige Mittel, Sonderwaffen zu erwerben: Ab und zu liegen auch Raumschiffteile in der Gegend herum, die die Schlagkraft des Schiffs ganz erheblich steigern können. Aber auch hier gibt es Fallen: Einige Teile sehen nur so aus wie Raumschiffteile. Fällt der Spieler darauf herein, und sollte er versuchen, diese Teile aufzusammeln, dann gute Nacht. Sie verwandeln sich nämlich in Geschütze, die einen aus dem Spiel werfen. Ansonsten kenne ich bis jetzt zwei Schiffserweiterungen: Seitenschüsse und Zielsuchraketen. Zuguterletzt, gibt es da noch ein blinkendes rotes Feld. Nimmt man dieses auf, dann bekommt man einen „Hilfs-Heinz" sprich, einen Satelliten, der dauernd schießt und alle Steuerbewegungen seitenverkehrt mitmacht. Irgendwann kommen dann auch die gigantischsten Sprites, die ich jemals gesehen haben, auf einen zu. Hier braucht man eine Menge Geschick, um am Leben zu bleiben. Das allergrößte „Ding", das man aus dem Weg räumen kann, ist ein Bunker, in dem meistens ein paar Panzer stecken. Man muß ihn aber sehr oft treffen.

Atari-ST-Screenshot

Am Ende eines jeden Levels landet man auf einer Piste, von wo aus es dann zur nächsten Landschaft geht.

Die technischen Details können sich auch sehen lassen: Die Grafik sowie die übergroßen Sprites können überzeugen, beim Sound bin ich mir da nicht so sicher. Die Melodie, die die ganze Zeit über ertönt, ist recht flott und auch ganz gut gemacht, nach längerer Spieldauer beginnt sie aber zunehmend zu nerven.

Fazit: Der Firma EXOCET ist mit FOUNDATIONS WASTE ein recht gutes Programm gelungen. Zwar kein Hit, aber dennoch spielenswert. Wäre das Spiel etwas schneller, das Scrolling etwas besser und der Preis etwas niedriger (50 DM hätten auch gereicht), dann hätte es den Hit-Stern bekommen. Für ein Erstlingswerk ist es jedenfalls gut. Ansehen sollte man es sich auf alle Fälle mal.

Ottfried Schmidt

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

Fall, daß der Hexenmeister Verletzungen aus dem Clinch davonträgt, hat sich der Programmierer Paul Clamsey einen Super-Gag ausgedacht, der nebenbei ganz entscheidend zur Entstehung einer stimmigen Atmosphäre beiträgt: Je schwächer der Spieler, umso kleiner das einzusehende Spielfeld. Meistens gibt es in solch einem Falle nur noch eine Rettung: Irgendwo in der Landschaft befindet sich ein Schloß. Dort begegnet unser in Sachen Medizin offensichtlich kaum bewanderter Alchimist dem einzigen ihm freundlich gesonnenem Wesen.

Es gäbe noch viel zu erzählen über WIZARD WARZ, doch möchte ich dem ambitioniertem Spieler unter unseren Lesern nicht allzu viel verraten.

Die Grafik ist zwar schlicht gehalten (kleine Sprites, wenig attraktiver Hintergrund), wird dem Spielprinzip jedoch durchaus gerecht. Bei den Soundeffekten haben die Programmierer, wie oben bereits erwähnt, auf einige kurze Melodien zurückgegriffen, deren hoher Wiedererkennungswert es dem Benutzer leicht macht, sich in bestimmten Situationen zu orientieren. Motiviert wird man vor allem durch die vielen verschiedenen Gegner (allein ich mußte bereits Bekanntschaft mit einem Dutzend solcher Unholde machen).

Alles in allem ist WIZARD WARZ das meiner Meinung nach bisher beste Erzeugnis aus dem Hause GO!, dessen guter Gesamteindruck nur durch den recht hohen Preis getrübt wird.

Klaus Vill

Grafik:	9
Sound:	7
Spielablauf:	9
Motivation:	9
Preis/Leistung:	8

C-64-Version

Das gibt's nur im schönen Japan:

Lotos, Karma, Harakiri

Programm: Samurai Warrior, **System:** C-64, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Firebird Software First Floor, 64-76 New Oxford St. London WC1A 1PS, **Muster von:** 18.

Da wir mit **FIREBIRD** eigentlich immer ganz gute Erfahrungen gemacht haben, dachte ich mir, daß das Game **SAMURAI WARRIOR** wohl gar nicht schlecht sein würde. Und so war es dann auch, meine Erwartungen wurden sogar noch übertroffen. Zum Spiel: Die Handlung findet im Japan des siebzehnten Jahrhunderts statt, also nichts mit Mitsubishi oder so, na ja, ist ja auch gar nicht nötig. Du (der Spieler) durchstreifst in der Gestalt des Ronins (alte, synonyme Bezeichnung für Samurai) Myamoto Usagi die reizvollen Landschaften des alten Japans. Er, Usagi, hat die ehrenvolle Aufgabe übernommen, seinen alten Freund Lord Noriyuki vor dem bösartigen Lord Hikijti zu retten. (tolle Namen, was?) Auf dem Weg zur Erfüllung dieses Ziels hat sich Usagi, besser bekannt als Usagi Yojimbo (interessant, gell), an einige Verhaltensmaßregeln zu halten, da er sonst Karma-(Ehren)Punkte verliert. Wenn diese Karmapunkte aufgebraucht sind, bleibt Usagi nichts anderes übrig, als Harakiri zu vollziehen. Doch das Sammeln von Karmapunkten ist nicht nur möglich, sondern auch sehr vorteilhaft für unseren Helden.

Foto: C-64

Karmapunkte sammelt man, indem man sich entweder vor gleichgestellten oder höheren Persönlichkeiten verbeugt oder seine Gegner tötet. Ab und zu springt bei der Tötung der Gegner auch noch etwas für

den Geldbeutel von Usagi heraus. Die Währung des alten Japans, in dem unsere Handlung spielt, nennt sich Ryo, Silbermünzen mit realativ hoher Kaufkraft. Denn schon mit einer einzigen ist es möglich, in einer Herberge ein Mahl zu sich nehmen. Dies empfiehlt sich besonders dann, wenn Usagis Kraft schon fast am Ende ist und dringend der Auffrischung bedarf. Man kann sogar mehrmals essen, wenn man will. Aus taktischen Gründen ist es allerdings besser, wenn man immer noch mindestens einen Ryo im Beutel hat, weil man kurz nach der Herberge Wegezoll bezahlen muß. Und der Bursche, der kassiert, ist nicht von schlechten Eltern. (Was nützt einem viel Geld, wenn man nicht mehr unter den Lebenden weilt?) Soweit so gut, doch besagtes Gasthaus erreicht man nur dann problemlos, wenn man sich an der ersten Gabelung für den oberen Weg entscheidet. Sollte man, was ich absolut nicht empfehlen kann, den unteren Weg wählen, trifft man auf ernsthafte Schwierigkeiten.

»SAMURAI WARRIOR ist eine exzellente Mischung aus Super-Action und taktischen Feinheiten. Einfach stark!«

Kurz vor dem Dorf stellt sich einem sogar ein riesiges Monster entgegen, das ich nur ein einziges Mal mit mehr Glück als Verstand erledigen konnte. Ein weiterer, sehr wichtiger Aspekt ist der, daß einen auch normalerweise freundlich gesinnte Sprites angreifen, wenn man das Schwert gezogen hält. Da sehr viele der eigentlichen Freunde auch sehr waffengewandt sind, ist es ratsam, nach einem jeden Kampf das Schwert wieder wegzustecken, da man ja nie weiß, was einen als nächstes erwartet. Um auf den Gruß zurückzukommen – Vorteile dieser Aktion erwachsen daraus, daß die gegrüßten Personen auch gewisse Äußerungen über bevorstehende Begegnungen von sich geben.

Noch ein weiterer Tip: Es kommt vor, daß ganz normale Reisbauern, die man eben noch grüßte, sich urplötzlich in schwarze Ninja verwandeln. Also immer schön aufmerksam sein, gell. Ach so, nicht daß Ihr denkt, daß Euer Freund Noriyuki von menschlicher Gestalt ist, nein er ist ein Panda, der gerade in das Alter gekommen ist, seinen Clan anzuführen. Er läuft nun Gefahr, von oben erwähntem Lord Hikijti getötet zu werden. Diese Story ist auch gar nicht so abwegig, weil der Panda ja in den fernöstlichen Ländern das darstellt, was für den Inder eine heilige Kuh ist.

Übrigens kann man ein gewisses Karmapotential mit in das nächste Leben mitnehmen, was den Vorteil hat, daß man nicht immer wieder von vorn anfangen muß, das heißt, es lohnt sich immer, eine gute Tat zu vollbringen. Wie bei den Pfadfindern, nicht wahr?

Jetzt reicht's aber. Fazit: Wir haben es hier mit einem, für den 64er, exzellenten Programm zu tun, daß eine gute Mischung aus Action und Taktik darstellt, denn wie schon erwähnt, es ist absolut tödlich, wenn man versucht, alles umzuhauen, was einem vor's Schwert kommt. Auch bei den Aspekten Sound, Animation und Grafik kann man, gemessen am System, mit dem Programmierer schon sehr, sehr zufrieden sein.

ASM HIT

Deshalb nun die hohe, äußerst positive Bewertung. Also dann, bis demnächst.

Jörg Heckmann

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Sechser-Pack mit Klassikern

Programm: 6-Pak Vol 3, **System:** Schneider CPC (getestet), C-64 (getestet), Spectrum, **Preis:** ca. 30 DM Kass, ca. 45 DM Disk., **Hersteller:** Elite, **Muster von:** Elite.

Die **6-PAK**-Reihe von **ELITE** ist um ein neues Volume erweitert worden. **6-PAK VOL. 3** bietet wieder eine Reihe guter Spiele, von denen einige durchaus als Klassiker bezeichnet werden können.
Da hätten wir **GHOST'N GOBLINS, ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE, PAPERBOY, THE LIVING DAYLIGHTS, ENDURO RACER** und **DRAGON'S LAIR.** Für diejenigen, die die Games noch nicht kennen, hier eine Kurzbeschreibung.
GHOST'N GOBLINS ist ein klassisches Arcade-Spiel, bei dem man sich durch wahre Horden von Zombies schießen muß, um schließlich eine holde Maid aus den Klauen der Unterwelt zu befreien. Grafik und Gameplay sind in Ordnung; insgesamt ein Game, das auch heute noch gern gespielt wird.
Nicht ganz so alt ist ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE, der Nachfolger von DRAGON'S LAIR. In DRAGON'S LAIR muß der Spieler die schöne Daphne aus der Geiselhaft beim Drachen Singe retten. Bis er in die Höhle des Drachen gelangt, hat er aber eine Menge Gefahren zu überwinden, und auch dann kann es ihm noch passieren, daß er schlußendlich noch als Mittagsmahlzeit für den Drachen dient.
Im zweiten Teil, ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE, begibt sich der Held noch einmal auf den Weg, um einen verborgenen Goldschatz zu finden. Beide Spiele sind grafisch ausgezeichnet und waren zum Zeitpunkt des Erscheinens natürlich ASM-Hits.
Ein weiteres Game, das vielen Usern gut gefallen hat, ist PAPERBOY. Hierbei übernimmt man die Rolle eines Zeitungsjungen, der morgens die Zeitungen vom Fahrrad aus in die Briefkästen der lieben Mitbürger werfen muß. Macht Spaß!
ENDURO RACER ist ein Motorradrennspiel, das auf den einzelnen Rechnern sehr unterschiedlich ausfiel. Die Spectrum-Version ist noch am besten gelungen, auf dem Schneider sieht der Racer zwar genauso aus wie auf der Spectrum-Fassung, er ist aber erheblich langsamer geworden. Die 64er-Version kann m.E. nicht mit dem Spectrum-Racer mithalten. Fazit: (mittel)mäßig.

Bleibt als letztes noch die Film-Umsetzung von THE LIVING DAYLIGHTS zu nennen. Über dieses Game gibt es geteilte Meinungen.

Einige ASM-Leser schrieben, daß das Game zu einfach sei. Was man als James Bond 007 in diesem Game zu tun hat, braucht wohl weiter nicht beschrieben zu werden (ballern, ballern, ballern).

Insgesamt kann man die Kompilation wohl als gelungen bezeichnen. Allerdings lohnt sich der Kauf nur für Leute, die die Games noch nicht besitzen. Dies gilt besonders für die beiden DRAGON'S LAIR-Games, die wohl das Herzstück der Kompilation bilden. GHOST'N GOBLINS dürfte inzwischen wohl fast jeder haben. Wer jedoch die drei vorgenannten noch nicht sein Eigen nennt, kann ohne Bedenken zugreifen. *str*

Grafik	**6-10**
Sound	**6-8**
Spielablauf	**7-10**
Motivation	**5-10**
Preis/Leistung	**8**

Mit 180 gegen 'ne Wand

Programm: Raster Bike, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** EAS Software, Bochum, **Muster von:** EAS.
Neu, wenn auch nicht von der Idee her, kommt von **EAS SOFTWARE** das Programm **RASTER BIKE**, welches den Spieler in die mehr oder weniger glückliche Lage versetzt, an den „Olympischen Weltraumspielen des Jahres 2365" (aber EAS? - die Olympischen Spiele finden immer an Schaltjahren statt! In „diesem Falle" also 2364. Anm. d. Chefred.) teilnehmen zu dürfen.
Bei diesem aufregenden Spiel fahren zwei Motorradheizer so schnell, daß hinter ihnen eine „überwindliche Energiewand" (siehe Rückseite Cover) entsteht, was selbstverständlich vollkommener Blödsinn ist. Wenn man die Story nun aber so hört, könnte man meinen, daß man sie schonmal irgendwo, irgendwann vorgesetzt bekommen hat, was heißen soll, daß dies der abertausendste Aufguß der *Light Cycle*-Spielidee aus dem Walt-Disney-Film *Tron* ist, der schon einmal in Verbindung mit drei anderen Spielen als Spielautomat in den Arcaden zu finden war (teuflisch guter Automat!).
Umsetzungen der Spielidee gab's allerdings auch schon auf absolut allen Heimcomputern unter den verschiedensten Namen. Daß der Amiga anderen Systemen in nichts nachstehen darf, hat uns ja die Firma *Kingsoft* mit einigen ihrer Programme bewiesen, die ebenfalls nur mehr oder weniger gute Verschnitte älterer Ideen waren. Mit RASTER BIKE sollte nun also anscheinend die „Tron"-Lücke geschlossen werden. Na ja, gehen wir von außen ran: Die Verpackungsaufmachung ist mal wieder typisch EAS - zum Weglaufen. Anleitung gibt's außer dem Backcover keine, wozu auch? Das Spiel kennt ja eh jeder. Nach der typischen Amiga-Ladezeit erscheint das Titelbild, das noch von einer ziemlich kurzen „Tracker"-Musik unterlegt ist. Man sieht einen grauen Motorradfahrer mit gelbem Helm auf roter Maschine zwischen zwei perspektivischen blauen Rastern. Nach dem gewohnten Mausklick geht's weiter.
Schließlich erscheint auf dem Bildschirm das „Titelbild" des Programms: Links und rechts oben Anzeigen für zwei Spieler, in der Mitte zwischen den Anzeigen ein Radarschirm, insgesamt etwa ein Drittel des Bildschirms. Die untere linke und rechte Hälfte des Bildschirms wird von den Spielfeldern für die beiden Heizer ausgefüllt. Nun kann man sich aussuchen, ob man gegen den Computer oder gegen einen anderen Gegner aus Fleisch und Blut antreten möchte. Hat man dies durch einen einfachen Tastendruck hinter sich gebracht, läuft ein kleiner Countdown ab, und die beiden „Gladiatoren" (haha) rasen los. Was nun folgt, dürfte klar sein. Irgendwann bumst einer der beiden Raser gegen eine Wand und verliert somit eine seiner neun Maschinen. Wer zuerst alle Maschinen verloren hat, ist zweiter Sieger. Weithin bekannt ist wohl auch die Tatsache, daß man computergesteuerte Gegner relativ leicht austricksen kann. Ein kleiner Haken, und der grüne Mann ist Matsch. Etwas mehr Spaß bringt die ganze Geschichte natürlich mit zwei Spielern, die es drauf haben. Beim Spielen sollte man sich allerdings mehr am Radarschirm als an dem Geschehen auf den beiden Bildhälften orientieren, da die Grafik hier dermaßen höllisch schnell durchrauscht, daß ich (und ein schlechter Spieler bin ich nun wirklich nicht) ab und zu kleine Probleme bekam. Zusammenfassend möchte ich sagen, daß RASTER BIKE wohl das erste professionelle Programm dieser Art ist. Bei „Raster Bike" ist es so, wie es wohl bei fast allen „Erstveröffentlichungen" ist. Das Programm ist halt noch nicht so ganz das Wahre. Da fehlt einfach vorne und hinten der Pfiff. Es ist zwar eine Zeit lang unterhaltsam, mehr aber auch nicht. Man muß es jedenfalls nicht haben. *Ulrich Mühl*

Grafik	**6**
Sound	**7**
Spielablauf	**7**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**

FEED back

Briefe an die Redaktion

„Autorgrammwunsch“

Zuerst ein obligatorisches Lob. Euer Magazin ist wirklich spitze und füllt die für mich wichtigste Sparte der Computerei, die Spiele. Da ist Euch ein einmaliger Wurf gelungen. Nun aber eine Frage, die zwar nicht besonders viel mit Computern zu tun hat, die aber, wie ich hoffe, trotzdem beantwortet wird. Es handelt sich um das Mädchen, das auf dem Cover und einem Poster eines indizierten Spieles namens nairabraB abgebildet ist. Wie heißt das Mädchen? Gibt es eine Autogrammadresse?

Sven Ruef, Wermatswil, Schweiz

(Anm. d. Red.: Das Mädchen heißt Maria Whittaker. Eine Autogrammadresse haben wir nicht, aber schreib doch einfach mal Palace in England an, die können Dir bestimmt weiterhelfen.)

„Wetterbericht“

Ich schreibe nicht, um über einen Amiga/St herzuziehen oder um die Indizierungs-Welle zu kritisieren oder Donald Bug oder um Euch zu schreiben, daß Ihr oberaffensahnen...geil seid. 1. Mikrowelle ist die wahrscheinlich beste Idee, die Ihr je hattet. einfach multi-top!!! Muß drin bleiben, da es echt interessant ist. 2. Was meckern Leser eigentlich immer an irgendwelchen Sachen in der ASM herum, auch wenn es wirklich die letzten Kleinigkeiten sind? Ich meine, die halbe Seite Donald Bug wird doch hoffentlich jeder ertragen können, ohne sich gleich um 6.50 DM betrogen zu fühlen! 3. Wie wär's denn am Ende jeder Ausgabe mit einer Art Wetterbericht (wie in der Ausgabe 4 im Vorwort), nur lieber die prominenten Software-Firmen, z.B.: Tief bei US-Gold, aber Gremlin wieder auf dem Vormarsch mit dem Top-Game...?? Es wäre gut, wenn auch die Leser Ihre Meinung dazu liefern.

H. Bruchhaus, Holzgerlingen

(Anm. d. Red.: Wir finden einen solchen Wetterbericht eine gute Idee. Mal sehn, wir werden vielleicht was Entsprechendes basteln, wenn auch noch nicht in dieser Ausgabe.)

„Erpressung“

Zuerst hoffe ich, daß Ihr die nun folgenden Zeilen so bald als möglich abdruckt. Nun zu meiner Anklage. Als ich in der ASM am 18.3.88 meine Anzeige im Kontakte-Teil las, war ich zufrieden. Auch noch 2-3 Tage später (ich hatte schon einige Post erhalten). Bis auf den 26.3.88. An diesem Tag erhielt ich einen folgenden Erpresserbrief (Text im Wortlaut): „Hi Du Scheißer! Du handelst mit illegaler Software und wir vom A.C.C.W. wollen unseren Anteil. Also, entweder Du Schwein zahlst 50 DM auf unser Konto ein, oder Du wanderst in den Knast“. Um eines klarzustellen, ich tausche Software, wie wohl 300.000 andere Freaks. Ich lasse mich nicht erpressen. Nun aber mein eigentliches Anliegen: Bitte geben Sie doch in Ihrer nächsten Ausgabe einen Artikel heraus und fordern Sie diese Erpresser auf Ihre Drohungen einzustellen. Übrigens, der Brief war eine Fotokopie und so haben sicher auch noch andere Amiganer einen solchen Brief bekommen.

M.Scussolini.

(Anm. d. Red.: Lieber M. Scussolini, wir haben auf Deinen Wunsch hin Deine Adresse nicht angegeben. Leider können wir von hier aus und ohne die Fotokopie dieses Briefes nicht nachprüfen, was an dieser Sache dran ist. Darum möchten wir alle Leser bitten, die möglicherweise ähnliche Briefe bekommen haben, uns diese mitsamt Sachverhalt zuzuschicken. Wir finden das, sofern es wahr ist, skandalös! Wir würden uns, wenn wir „echte Beweise“ hätten, der Sache annehmen.)

„In 80 Tagen...“

Ich finde Euer Heft einfach klasse, besonders die Test-Artikel sind sehr witzig geschrieben. So, jetzt aber zum Grund meines Schreibens. In der Mitte der Ausgabe 2/88 fand ich die Bewertung des Spiels „In 80 days around the world“ vor. Bringt Ihr auch einen Testbericht darüber? Wann? Ich überlege nämlich, ob ich mir dieses Game kaufen soll oder nicht. Nun, zum Schluß ein dickes Lob an Euch. Ihr habt wirklich sehr gute Ideen, ein Software-Heft zu gestalten.

M. Joksche, Austria

(Anm. d. Red.: Wir hatten „In 80 Tagen um die Welt“ bereits in unserer ersten Sonderausgabe getestet.)

REAKTIONEN

Liebe Leser,

das FEEDBACK dieser Doppelausgabe steht ganz im Themenkreis „Donald Bug“, „ASM-Titelseiten“, „Cracker“ und einigen heißen Eisen, wie z. B. ein Erpressungsfall, der, sollte er tatsächlich so stattgefunden haben, sicherlich noch einige Wogen schlagen wird. Wir sind jedenfalls gespannt, ob uns andere Leser von ähnlichen Fällen berichten können. Doch nun erstmal viel Spaß beim Lesen.

Unsere Adresse:

TRONIC-VERLAG
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK“
Postfach 870
3440 Eschwege

„Mit Ausnahmen ganz gut“

Ab Dezember 87 lese ich Ihre Zeitschrift. Ich finde sie ist eigentlich (mit ein paar Ausnahmen) ganz gut gelungen. Manchmal, wenn ich so die Seiten durchblättere, meine ich, daß diese Zeitschrift mehr für jüngere Teilnehmer gemacht wurde. Jetzt werdet Ihr Euch sicher fragen, wie ich zu dieser Meinung komme? An dieser Stelle möchte ich noch mein Alter von 22 Jahren angeben, damit kein falscher Eindruck entsteht. 1. Nichts gegen Stephan Bayer, aber ich glaube, es ist besser, wenn er zu den diversen Comic-Herstellern überwechselt, denn ich habe bei den ganzen Ausgaben von ASM wie ein Verrückter nach dem Witz gesucht. Wo ist der Witz bei Donald Bug? Das Härteste ist aber die in der Ausgabe 4/88 erschienene Comic-Szene – die Knaller-Story – (sehr einfallsreich und sehr lustig?). Was soll das? Soll ich darüber lachen?... 4. Die Titelbilder gefallen mir sehr gut (Kompliment). Diese Aussage soll aber keine Anregung sein, um noch mehr Poster zu veröffentlichen. Ich finde, Ihr sollt ein „Postersonderheft“ herausgeben, damit diese Unstimmigkeiten aufhören. Auch Stephan Bayer kann darin seinen Ideen freien Lauf lassen (und ich und vielleicht auch andere Leser werden mit dem Kinderkram nicht mehr belästigt). 5. Ich spiele manchmal auch gern Schach, aber über die Schachecke läßt sich streiten. Weg damit! 6. Bis auf die Unübersichtlichkeit der Spieletests habe ich mir einen Teil von der Seele geredet. Macht doch einzelne Sparten für jeden Computer. Beim Sonderheft Secret Service habt Ihr doch auch nicht alles durcheinander gemacht oder? (Pokes) So, das war's erstmal.

Peter Schneider

„Dolphin Dos“

Ich hätte eine Frage zu Dolphin Dos. V2.O. Lädt es bei nachladenden Programmen bzw. während eines Programmes genauso schnell weiter oder ist das nur beim Einladen so?

Torsten Dietze!

(Anm. d. Red.: Dolphin Dos beschleunigt alle Diskettenzugriffe, also auch das Nachladen.)

Betr.: Test des Spiels "Predator" (Heft 5/88, S.36)

Sehr geehrte ASM-Redaktion,
Erst einmal das übliche "Vorgeplänkel": Ihre Zeitschrift ist super. Ich lese die ASM seit der ersten Ausgabe und finde, daß sie jedesmal besser wird. Der Bericht über die Computer-Viren fand ich u.a. sehr informativ. Weiter so !!!
Nun aber zu meinem Anliegen. Sie haben im Heft 5/88 das Spiel "Predator" für den C-64 und den Schneider getestet. Ihre Redakteurin schreibt in dem Bericht, daß die Motivation beim Schneider höher einzustufen ist als beim C-64 und daß das Gameplay auf dem Schneider auch besser ist als auf dem C-64. Dann gab es folgende Wertung die ich überhaupt nicht verstehe:

Schneider/C-64
Grafik............8........9
Sound.............5........7
Spielablauf.......6........8
Motivation........7........8
Preis/Leistung....6........7

Naja, bei Grafik und Sound ist nichts einzuwenden aber bei Spielablauf und Motivation. Ich würde die beiden Noten jeweils vertauschen, da ja sonst Bericht und Noten im Widerspruch stehen. Oder ?

Mit
freundlichen
Grüßen

(Anm. d. Red.: Stimmt, die Bewertungen wurden versehentlich vertauscht.)

„Oldies"

Ein großes Lob an Ihre Zeitschrift. Der Spiele- und Secret-Service-Teil gefällt mir sehr gut. Da ich ein Fan von Oldies (Trapper, Popeye, Congo, Bongo, Zaxon) für den Commodore 64 bin, blättere ich häufig zum Oldie-Teil um.
Doch bin ich enttäuscht, wenn ich dort Oldies sehe, die schon zum x-ten Male getestet worden sind (Winter Games, Boulder Dash etc.). Spiele, wie „Die ersten Abenteuer von Monty Mole, Loco, Up'n Down, William Wobbler, Manic Miner oder Trollie Wallie" werden anscheinend vergessen. Ist es möglich diese Oldies vorzustellen und das Spiel zu bewerten?

Holger Veith, Offenbach

(Anm. d. Red.: Klar nehmen wir auch so alte Oldies mit. Wir freuen uns, wenn wir von Euch Vorschläge zum Thema Oldies bekommen. In einer der nächsten Ausgaben kommt dann mal was ganz „Uraltes" dran.)

„Lang-Brief"

Heute melde ich mich mal wieder zu Wort, und zwar, weil ich zehn (!) Anmerkungen zu machen habe.
1. Bitte, druckt doch in Zukunft keine Testberichte zu Spielen mehr im Feedback ab, die von Lesern selbst verfaßt wurden. Ich meine, das wäre nicht zuviel verlangt, weil Ihr ja die Tests liefert. 2. Warum kürzt Ihr eigentlich nicht (oder nur unmerklich) Leserbriefe, die nahezu über eine dreiviertel (!) Seite des kostbaren Platzes in der Feedback-Rubrik beanspruchen? 3. Die Bildergeschichte „Knallers Geburt" in Ausgabe Nr. 4/88 auf Seite 21 (wieder im Feedback) empfand ich nicht so überwältigend, als daß die drei Bildchen hätten abdruckt werden müssen. Nichts gegen kleine Comics am Rande, aber das Format muß stimmen (siehe Donald Bug). 4. Ich finde es lobenswert, daß sich einige Leute derartig für Ihren Computertyp engagieren und in Leserbriefen zum Ausdruck bringen wollen, wie sehr dieser Computer doch vernachlässigt wird, aber bitte keine Vorträge mehr, über die doch so feinen Möglichkeiten und Fähigkeiten dieser Computer. 5. Die abfällige Bemerkung von „Norbert Nordpol und Stefan" Euch gegenüber (Zitat: „Nächstes Mal schaltet Ihr bitte das Gehirn ein") hättet Ihr Euch nicht gefallen lassen sollen. 6. Wann testet Ihr mal Programme, die im Rahmen von Input 64 vertrieben werden? 7. Ich bin erfreut, daß Ihr entgegen allen Kritikern der Rubrik „Schachecke", dieselbe beibehalten habt. 8. Ich begrüße es, daß Ihr den allseits beliebten Secret Service um die wertvolle Hint-Hunt-Sparte erweitert habt. 9. Macht weiter so! 10. Bitte, druckt meinen Brief vollständig ab.

Dirk Ludwig

(Anm. d. Red.: Vielen Dank für Deine Anmerkungen. Zu Deinen Fragen: Ab und an drucken wir auch mal längere Briefe ab, wie z.B. Deinen. Das Testen von Input-Programmen können wir auch mal machen. Allerdings ist das mit der Input ähnlich wie mit vergleichbaren Listingzeitschriften, und wir bekämen wirklich Zeit- und Platzprobleme, wenn wir z.B. alle in Zeitschriften veröffentlichte Listings auch noch testen sollten.)

„Unterbewertet"

Seit der Ausgabe 4/87 bin ich ständiger Leser Ihrer Zeitschrift. Für mich wird es nun Zeit, meine Meinung über die ASM abzugeben. Ich wäre froh, wenn Sie meinen Brief beim Feedback abdrucken würden. Das Titelbild und das Poster finde ich echt stark! Auch das Feedback und der Secret Service sind toll! Jedoch habe ich an Ihren Testern etwas auszusetzen. In der Ausgabe 3/88 las ich Ihre Anmerkung vom Leserbrief des CPC-Cubs. Ich habe das Spiel Clever & Smart schon am Schneider gesehen, und ich muß sagen, daß die Geschmäcker nicht so verschieden sein können, daß man dieses Spiel so schlecht beurteilt! Auch mehrere C-64-Spiele wurden unterbewertet!
Ich teile die Meinung mit vielen Lesern, was die Bundesprüfstelle betrifft, sie beurteilen das Spiel zu hart! (Bei Barbarian bin ich mit der Prüfstelle einer Meinung, da im ganzen Spiel immer nur die Köpfe fliegen!!!)
Jetzt möchte ich Ihnen noch ein paar Vorschläge machen: 1. Ihr müßt mehr über die DFÜ schreiben! 2. Die Spielhölle könnt Ihr weglassen! 3. The Guild of Thieves müßt Ihr im Secret Sevice behandeln!
Ich hoffe, daß Ihr weiterhin Eure Zeitung so gut gestaltet, denn die ASM ist meiner Meinung nach die derzeit beste Computer Zeitschrift!

Sir Ralph the Robber

„Überbewertung"

Ich lese die ASM seit der Ausgabe 1/87. Mir ist aber schon sehr häufig aufgefallen, daß Ihr die allerhöchste Bewertungsnote schon einige Dutzendmale vergeben habt. Ich finde, wenn ein Spiel die 12 (früher 10) bekommt, dann muß der Bereich wofür es die 12 gibt so super sein, daß er nicht mehr besser werden kann. Wenn ein Spiel die 12 für z.B. die Motivation bekommt, kann es kein Spiel geben, das mehr motiviert als dies. Wird eine 12 für einen Bereich vergeben, dann muß ja dieser Bereich vollkommen sein. Überlegt Euch doch bitte mal, was Ihr für Wertungen gebt. Fast immer bewertet Ihr die Spiele zu hoch! Nun zu dem Phänomen, daß ein Spiel 0 bekommt (zuletzt passiert bei Kwazimodo in Ausgabe 3/88, getestet von Uli). Ein Spiel kann doch keine 0 bekommen, da es immer eine Leistung bringt, selbst wenn es nur eine Punkteanzeige ist, die die aktuellen Scores anzeigt. Ja, Mensch, das ist doch eine Leistung, oder??? Das Spiel mag zwar nicht viel motivieren, aber 0 hieße doch, daß es so motiviert, wie ein leerer Bildschirm. Man könnte allerhöchstens einem Programm eine 0 geben, das nur einen Namen hat, z.B. XYZ. Aber wenn dann eine Diskette in der Verpakkung liegt, ist dies doch auch schon etwas, was dem Käufer geboten wird. Man kann einfach einem Programm keine 0 geben...

Matthias Hoffmann

(Anm. d. Red: Wir sind der Ansicht, daß man sowohl die 12 für mehrere Programme vergeben kann, wie auch die 0 für Motivation. Erstens können mehrere Programme z.B. eine „Best-Grafik" aufweisen (oder eine „BEST-Motivation"). Die Null steht für null Motivation. Z.B. motiviert uns eine leere Diskette überhaupt nicht. Dasselbe passiert bei einem absolut langweiligen Spiel. Natürlich wurde dabei eine Leistung erbracht, aber die Spielmotivation, die durch diese (schlechte) Leistung hervorgerufen wird, ist eben nicht vorhanden. Deshalb Spielmotivation 0 = keine Spielmotivation.)

„Schlechte Erfahrungen"

Ich lese Eure Zeitschrift immer mit großem Vergnügen und habe eigentlich keine Kritikpunkte. Der Grund meines Schreibens ist der: Ich bin der größte Pechvogel der Softwaregeschichte oder nur eines der Opfer halbseidener Geschäftemacher. Die Rede ist von Versandhäusern, wie XXXXXXXXXXXX und XXXXXXX. Bei XXXXXXXXXXXX habe ich vor einem Jahr The Pawn gekauft, das, wie sich bald herausstellte, defekt war. Also zurück damit, 5 DM Unkosten (Porto, Verpackung), warten, die neue Disk genauso, und zwar der Fehler so offensichtlich, daß einfaches Directory-Laden genügte, um zu sehen, daß die Diskette futsch war. Damals gab ich frustriert auf. Dann am 5.4.88 startete ich einen neuen Versuch, mir Programme zu kaufen. Diesmal bei XXXXXXXXXXXX, was sich auch unter den ASM-Lesern großer Beliebtheit erfreut. Ich bestellte Pirates, Paranoia Complex und The Train. Eine Woche darauf erhielt ich eine Nachnahmesendung Wert 111,30 DM. Inhalt The Train und Pirates und eine Rechnung über 99,80 DM. Die Pirates-Diskette Seite 2 war defekt, also zurück damit. Kosten siehe oben. Heute bekomme ich wieder Post und eine neue, eingeschweißte Diskette. Anbei ein Brief, der mit erklärt, daß 99% aller Programme einwandfrei seien und daß diese neue Diskette natürlich vorher getestet worden sei und daß meine Unkosten quasi mein Bier seien. Von den 111,30 DM gar nicht zu reden. Getestet war es also, mein neues Programm, so so! Durch die Originalverschweißung hindurch, tolles Diskettenlaufwerk, das sie da haben, alle Achtung! Doch scheinen sie nur die Seite 2 getestet zu haben, denn nun läßt sich die Seite 1 nicht laden. Lustig, was?! Ich muß Euch sagen, ich habe die Nase gestrichen voll, da will man Originalprogramme kaufen, und das hat man davon: kaputte Programme, zu einem Heidenpreis! Ich frage mich allen Ernstes, weshalb ich die ASM überhaupt lese, wenn ich die Programme dann doch nicht kriege. Was ratet Ihr mir was ich tun soll?

R. Mohr

(Anm. d. Red.: Ruf uns doch noch mal an, vielleicht kriegen wir da eine Lösung Deines Problemes hin. An alle anderen Leser unsere Frage: Habt Ihr vielleicht auch solche oder ähnliche schlechte Erfahrungen gemacht? Schreibt uns doch mal!)

„Was ist was?"

Zunächst das übliche Lob für Eure Superleistung. Es gibt normaler-

weise für mich sehr viel zu schreiben.(Raubkopien, Indizierung usw.). Ich will mich jedoch auf folgendes beschränken: 1. In ASM 4/88 hat mich der Brief von Jörg Nordhausen aus Ratingen gefreut, weil ich auch Adventures gut finde. Wo kann ich „The Quill“ oder „GAC“ kaufen, und wieviel wird es in etwa kosten? Andere Frage: Was ist eigentlich Scrolling? Man müßte es ja eigentlich wissen (wenn man soviel oder wenig weiß wie ich)aber...ich weiß es eben nicht. Dumme Frage (Keine Verkohlung): Was ist ein Sprite genau? Gut an der ASM finde ich Secret Service, Adventure, Sport Kaleidoskop, Action Games, Anwender, Feedback, Hotline. Schlecht: Titelbild, Poster. Nobody is perfekt. Aber Ihr seid fast Nobody.

Torsten, Beckum

(Anm. d. Red.: Lieber Torsten, zunächst mal gibt es keine dummen Fragen, sondern nur dumme Antworten. Hier sind unsere: Scrolling ist die mehr oder weniger gleichmäßige Verschiebung eines Bildschirminhaltes (z. B. Bildschirmgrafik) über den Bildschirm. Ein Sprite ist ein kleines, frei auf dem Bildschirm bewegliches Objekt (hier gibt's auch noch ein paar Unterschiede (Hardware-/Software-Sprites). Was Quill und GAC kosten und wo Du sie erhalten kannst, müßtest Du selbst mal bei verschiedenen Software-Händlern erfragen.)

„Teilweise etwas seltsam“

Die ASM 4/88 war sehr gut, nur 2 Kritikpunkte: 1. Viel zu wenig Schneider-Tests. 2. Die Liste der besten Spiele der ASM-Redaktion war teilweise etwas seltsam (Paperboy ist ein Klassiker?) Viele Titel waren längst nicht so weltbewegend, und manche Spitzenspiele fehlten! Macht aber sonst weiter so!

Wolfgang Röttger

„Kopien, Kopierschutz und Demos“

...Warum legt Ihr Euch eigentlich so auf die Cracker und Raubkopierer fest? Meiner Meinung nach haben beide Gruppen etwas gemeinsam, das Kopieren. Aber kein Anwender hat nur Originale, das fängt schon beim Anfänger an. Einige meiner Disketten waren voll mit Games, Demos und Copies. Mittlerweile habe ich mir auch ein paar Originale zugelegt, die nicht gerade billig waren. Deshalb meine ich immer noch, daß der Stuff schon billiger werden sollte. Die Firmen produzieren etwa zu 60% teurer, weil umständlicher Kopierschutz verwandt wird, der den Spaß am Spiel sehr drückt. Wenn die Firmen den Kopierschutz weglassen würden, könnten die Programmierer ihre ganze Aufmerksamkeit dem Spiel widmen. (Deshalb kommen auch oft so scheiß Games raus!!!) Nun fordert Ihr sogar eine Demo-Top-Ten, aber wer soll sie testen, außer jemand aus der Redaktion? Wenn je eine solche (Flop) Top-Ten in die Zeitung kommt, wie kann der Leser an diese Super-Demos kommen? Außerdem ist es unmöglich, aus etwa 1000 mir bekannten (ich bin ein großer Demo-Freak) Demos, wie Sounds, Ripps, Piccies, Musix und Animationen die zehn Besten herauszufischen?

Datty, Darmstadt

(Anm. d. Red.: Die erste Frage ist uns etwas unverständlich: Wie womit und wodurch legen wir uns auf Raubkopierer fest?!!??? Nochwas: Kopierschutz-Programme werden meist einmal erstellt und dann für mehrere Veröffentlichungen verwendet, so daß der Programmierer eines Games nicht mit dem Kopierschutz belastet ist.)

„Folgen“

Zuerst werdet Ihr gelobt! Eure Zeitschrift ist super! Doch nun zu etwas Ernsthafterem. Ich bin als Spreader tätig, was für Euch ja eigentlich nichts Ungewöhnliches ist. Etwas an meinem Job ist aber eine Besonderheit: Ich habe jetzt damit aufgehört und will Euch dies jetzt begründen: Ich importiere vor allem Software aus den USA. Ich habe dort viele Kontakte, bei denen ich die Software praktisch gratis bekomme. Seit einiger Zeit gibt es aber in USA immer weniger Kopierer. Weshalb? Die Amis sind den Europäern wieder einmal voraus. Viele werden jetzt an den Kopf langen, ist ja eigentlich normal. Aber weshalb haben sich die Europäer noch nicht überlegt, weshalb EPYX keines seiner neuen Produkte auf Amiga/ST umgesetzt hat? Von Destroyer wird es definitiv keine Umsetzung auf Deutsch geben, obwohl dies angekündigt wurde. Aber auch von California Games für die 16-Bitter ist nichts zu sehen. EA, Cinemaware, Microilluisons und Mindscape präsentierten auf der Winter-CES fast keine neuen Produkte. Mehrere Softwarehäuser gaben bekannt, daß sie keine Software mehr für den Amiga und den ST veröffentlichen werden. Wem das noch nicht genug ist, der größte amerikanische Marktforscher hat beiden Computern eine Lebensdauer von noch höchstens 21/2 Jahren errechnet. Wer dies nicht glaubt, muß nur in Mailboxen der USA herumstöbern oder amerikanische Magazine lesen. Ich möchte, daß Ihr diesen Brief zur Diskussion stellt. Ich finde, daß dieses Thema wichtiger ist als Kriegsspiele oder der Krieg Atari ST – Amiga. Beides sind nämlich hervorragende Computer.

WSS-Software/Warth/ Schweiz

„Aus Plastik“

Wir finden es gut, daß Ihr auch Leserbriefe, wie z.B. von Dirk L. veröffentlicht. Wir finden es aber nicht gut, wenn in einem solchen Leserbrief keine Fakten, sondern nur „Dreck“ steht. Viele bringen keine Argumente und meinen, daß Ihr Computer der beste sei. Wir selbst sind auch der Meinung, daß der Amiga einer den besten Homecomputer ist, deshalb braucht man aber nicht die Leute, die sich nur einen Kleincomputer leisten können, zu beschimpfen, wie z.B. den Schneider, der immerhin die Hälfte der Auflösung des Amigas hat. Außerdem braucht man den Schneider nicht Plastikbomber zu nennen, da unserem Wissen nach alle Homecomputer aus Plastik gemacht wurden (auch der Amiga)....

Andreas Bode, Jörg Pien, Lemgo.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
"FEEDBACK & SECRET SERVICE"
Postfach 870
3440 Eschwege

Hallo ASM-Redaktion,

Ich glaube, ich muss Euch auch mal 'nen Leserbrief schreiben... here we go...

Alles in allem finde ich die ASM echt super (besonders gefreut habe ich mich ueber Eure Entscheidung, diese ueberfluessige Kinoecke und aehnliche Erreger von Leserfrust zu streichen – wurde auch Zeit...!

Aber nun moechte ich mich an die Leser richten, die 'ach so unzufrieden' mit den "DONALD BUG-Comics" sind (von wegen muede Witze und "steife" Zeichnungen): Ich zeichne selbst in meiner Freizeit viel Comics oder Fan-Sachen und von daher weiss ich sehr gut, wie schwer es ist, sich ein paar eingermassen gute Ideen zum Thema "Computer" einfallen zu lassen allein schon deshalb finde ich S. Bayers Comics immer recht gut. Nicht nur, dass er sich jeden Monat erneut etwas aus den Fingern saugt, seine Figuren etc. sind auch sehr gut gezeichnet!!! Vielleicht sollten die Kritiker auch mal eher auf den "Kleinkram" achten (z.B. D.B. #13: in der Klasse liegt ein Kondom rum, Zettel an den Waenden, etc.), denn solche Sachen tragen auch sehr zur Qualitaet eines Comics bei...! Wie waer's, wenn Ihr selbst mal Ideen zu "DONALD BUG" liefert (siehe D.B #12: Andreas Jahnke)...? Vielleicht werden dann auch die Pointen besser...

Aber nun zu etwas voellig anderem: SECRET SERVICE

Ihr hattet zu "Maniac Mansion" gefragt, wie man die Briefmaken befestigt... Easy...!!!... ! Den Umschlag aus dem Tresor zusammen mit einem Glas Wasser in der Mikrowelle erhitzen und oeffnen. Der Quarter (25 cent-Muenze) passt in die Automaten... Die folgenden Aktionen lassen sich nur von der "Schriftstellerin" erledigen: Man laesst sie das TV-Programm sehen und geht dann in den Raum mit der Schreibmaschine. Dort das Manuskript verbessern (alle anderen versauen es). Nun den Umschlag bearbeiten lassen – sie schreibt die Adresse der TV-Station. Jetzt nur noch das Manuskript in den Umschlag stecken und die Marken aufkleben (geht mit "use"). Den Brief legt man in den Briefkasten und stellt das Faehnchen hoch...
Nach dieser Aktion hatte ich keine Zeit mehr, das TV-Programm zu sehen, aber ich nehme an, die drei Typen werden es vorstellen... Probiert's aus !!! Der Spiegel dient zum... – spannen !!! Der Doktor beobachtet Edna durch das U-Boot-Periskop im Labor (Text: I see a pink bed & a pillow in size of a heart...). Tja – so einer ist das !!!
Also – das war's – tschuess – THE SCRATCH MASTER
from the TRANSFORMERS

The Scratch Master

-TSM-88

Hallo ASM
Ich lese die ASM schon ziemlich lange. Keine Frage, dass sie die Nummer 1 auf diesem Sektor ist. Meine Computercrew ist da derselben Meinung. In einem Punkt sind wir uns ebenfalls einig: DONALD BUG ist nicht gerade das Gelbe vom Ei. Es ist ja nichts dagegen zu sagen, einen Comic in eine Zeitschrift einzustricken, aber wenn schon, dann wenigstens mit ein bisschen Niveau. Ein Comic ist nicht lustig, bloss weil 25 Mal und immer wieder so nette Worte wie "GEIL", "AFFENGEIL", "NERV", "AETZEND" und "FUCHTEL" darin zu lesen sind. Das soll kein persoenlicher Angriff auf den Autor sein, denn seine KNALLER-STORY hat mir wirklich gut gefallen.
Ich frage mich wirklich was viele Leute gegen eure "KINO-NEWS" haben. Was ist denn dagegen zu sagen, sich durch eine Softwarezeitschrift ueber das Kino zu informieren?
Hier ein Vorschlag:
Wie waere es denn, bei den gesammelten Werken immer noch eine Durchschnittsnote mit dazugehoerigem Computer (in Form einer Zahl) anzugeben?
z.B. 9,6 1 (fuer C-64)
7,9 2 (fuer Amiga) u.s.w
Eine Demoecke waere spitze!
Macht weiter so!

Torsten Dörfler
Torsten Doerfler, Biblis

The Sunnyboys

HALLO,ASM

1.EURE ZEITUNG IST DAS BESTE,WAS WIR JE UNTER COMPUTERZEITSCHRIFTEN GESEHEN HABEN.ASM IST SPITZE,MACHT WEITER SO!!

2.IHR HABT JA GANZ SCHOEN UEBER'SUPERSTAR SOCCER'RUNTERGEMACHT!!
UNSERE BEWERTUNG:
ANIMATION :9
SOUND :3
MOTIVATION/SPASS:11
REALITAETSNAEHE :9
PREIS/LEISTUNG :10

3.WAS SOLL DER EWIGE STREIT ZWISCHEN DEN ST-UND AMIGA-USERN???
LASST DAS BITTE IN ZUKUNFT WEG

4.EURE BERICHTE AUS DER SPIELHOELLE SIND SUPER!AUCH DIE KONVERTIE=RUNGSSEITEN SIND SPITZE!!

MIT DER BEWERTUNG VON'MATCHDAY II'SIND WIR NICHT GANZ EINVERSTANDEN
UNSERE BEWERUNG:
ANIMATION :5
SOUND :6
MOTIVATION/SPASS:2
REALITAETSNAEHE :-1
PREIS/LEISTUNG :0

6.WANN KOMMT DIE NAECHSTE ASM'SPECIAL'?

7.WISST IHR ZUFAELLIG,WANN'THE LAST NINJA II'KOMMT?

EURE EUCH TREUBLEIBENDEN
S U N N Y B O Y S

OLIVER UND THOMAS

Oliver Thomas

„Verschiedenes"

Ich möchte Euch erstmal gratulieren zu Eurer ASM. Sie ist echt spitze, außer einigen kleinen Mängeln. Die Secret-Service-Ecke ist echt super. Die Hitparaden sind auch zu gebrauchen. In Euren Kommentaren verhaltet Ihr Euch neutral, das ist gut! Ich finde, die, die schreiben, daß Ihr ein Spiel zu gut oder zu schlecht gewertet habt, sollten mal überlegen, ob man sich über Geschmack streiten kann oder nicht. Feedback – in Ordnung. Schachekke – ganz interessant. Anwender – kommt ganz darauf an. Ich finde, die Werbung stört ein bißchen – bißchen viel! No Budget – echt toll. News – lesenswert. Donald Bug – strengt Euch mal ein bißchen mehr an. Kopfnuß – weiter so. Kleinanzeigen – sehr interessant. Microwelle – nicht so prall. Spielhölle – gut. Hotline – supergut. Oldie – nicht schlecht.
Ich würde Euch vorschlagen, im Inhaltsverzeichnis jedes Spiel einzeln aufzulisten, nicht nur die Überschriften. Wenn Ihr ein Game auf zwei Computern testet, solltet Ihr unter die Fotos schreiben, welches Foto zu welchem Computer gehört. Manchmal sieht man's auch so, aber nicht immer.

Niels Gödecke

(Anm. d. Red.: Das mit den Fotos wird ab sofort gemacht!)

„Dumme Witze"

Ich bin leider erst vor kurzem Leser der ASM geworden und finde die Zeitschrift echt spitze!!! Deshalb möchte ich mich gleich im Feedback verewigen. Ich bin seit 3 Jahren stolzer Besitzer eines C-64. Ich weiß zwar, daß der Computer nicht mit dem Amiga, Atari ST usw. konkurrieren kann, aber auf solche Kommentare wie: „Nach der üblichen nicht enden wollenden Ladezeit des C-64..." oder „Doch dem C-64 fehlt dazu halt die Auflösung" und „ Nachdem ich die obligatorische Einladezeremonie habe über mich ergehen lassen..." und ähnliches kann ruhig verzichtet werden. Ebenso dumm finde ich, daß, wenn ein Spiel beim Test schlecht abgeschnitten hat, der ganze Text mit dummen Witzen über das Game verplempert wird, statt zu beschreiben, was in dem Spiel überhaupt abgeht. Ihr könnt ebenso die aktuellen Kino-Hits sein lassen, oder wollt Ihr eine Kinozeitschrift aus der ASM machen?
Gibt es schon das Spiel Rolling Thunder für den C-64?

Dirk Dietrich, Ober-Olm

(Anm. d. Red.: Bitte gestatte uns doch, ein wenig herumzufrozzeln, sowohl was die einzelnen Maschinen betrifft, wie auch die schlechten Games. Zu Deiner Frage: Rolling Thunder gibt's für den C-64.)

„Alte Tests"

Ich lese seit 5/86 die ASM regelmäßig, und ich finde sie (was eigentlich alle behaupten) sehr gut. Dies ist mein erster Brief, und ich hoffe, er wird abgedruckt, denn ich glaube, daß es manchen interessiert, was ich frage. Es gibt Spiele, wo ich nicht weiß, wie Ihr sie bewertet habt. Da wäre das Spiel W.A.R. für den C-64 und World Games, beide für den 64er, dann noch Yie-Ar Kung Fu I und zuguterletzt Light-Force. Ich würde mich freuen, wenn Sie die Tests abdrucken oder zuschicken könnten. Dann hätte ich noch eine Frage! Kann man ältere ASM nachbestellen? Ansonsten macht weiter so.

Thorsten Gurth

(Anm. d. Red.: Lieber Thorsten, man kann alte ASM-Ausgaben nachbestellen (siehe auch S. 59). Einzelne Tests verschicken wir nicht, denn sonst wären wir nur noch am Kopierer.)

„Rubriken bewertet"

...aber ganz ohne Kritik sollt Ihr mir nicht davonkommen, und zwar schön der Reihe nach. Titelbild (+): M.A. Bromley hat sich ungeheuer gesteigert, waren die ersten Hefte m. E. fast schlecht, so haben sie jetzt gute, bis sehr gute Qualität (Höhepunkt 12/87). Donald Bug (-): gefällt mir nicht – überhaupt nicht -. ASM – der Inhalt: Eine Seite würde auch ausreichen. Software-Besprechung (+): Sehr gut, Benotung beibehalten, lockere Kommentare sind voll in Ordnung, gibt für mich meist den ersten Anhaltspunkt, welches Spiel sich lohnen würde. Programmgegenüberstellung – wie 4/88: Flugsimulatoren sind spitze, unbedingt mehr davon, auch der (kleine) Teil der Anwender- Soft- und Hardware muß beibehalten werden. Feedback, im Prinzip o.k. und auch witzig, teilweise, je nach Heft, zu lang. Bitte verzichtet in Zukunft auf den Abdruck von unleserlichem Computer-Klein-Geschreibsel. Oldie des Monats ist o.k.; News: Teilweise interessant, Low Budget-News: Gute Idee. Firmen-Profile: O.k., mal mehr, mal weniger interessant. Gesammelte Werke: Gute Übersicht, negativ, da auch hier indizierte Programme gestrichen sind. TOP 30/TOP 10, gehören unbedingt dazu. PD-News (+): Sehr interessant. Gibt's sowas auch für meinen Speccy? Flop (+): Dienst am Leser, damit der nicht aus Versehen so einen Mist kauft. Ab und zu auch zum Totlachen geeignet. Spielhölle (+): Super Einfall, könnte schon noch um eine Seite ausgedehnt werden. ASM-Dauer-Power (++): Ist das absolut Traumhafteste, und man kann wirklich etwas gewinnen. Kopfnuß: Interessiert mich weniger. Secret Sevice (+): Gut, weiter so. Schachecke (+): Jetzige Form gefällt. Poster (+): Gut, ich weiß nicht, was die Leute alle gegen Werwölfe haben, mir gefiel es. Dagegen wäre das Asterix-Poster besser in einer Kinderzeitschrift aufgehoben. Im Heft 4/88 gab es als Überraschung gar kein Poster! Konvertierung (+): Beste Neuerung seit langem, sehr gut. Generalkarte: Na ja. Alles in allem ist die ASM wirklich die beste Zeitschrift für den interessierten Game-User auf dem Markt. Macht weiter so!

Stefan Müller

„Antisowietisch?"

Letztes Jahr zu Weihnachten bekam ich das Computerspiel „Jagd auf Roter Oktober" für meinen Commodore 128 D geschenkt. Nachdem ich schon vorher den gleichnamigen Roman und den Bericht über das Spiel in ASM 12/87 gelesen hatte, mußte ich das Game einfach haben. Es fesselte mich eine lange Zeit vor dem Bildschirm. Nun 4 Monate später, lese ich den Leserbrief von Jürgen Ullrich in der ASM 5/88. J. U. beschreibt das Spiel als reaktionär, propagandistisch, volksverhetzend und antisowietisch. Was bei diesem Spiel volksverhetzend und propagandistisch sein soll, möchte ich wissen! Nur weil ein Teil einer U-Boot-Besatzung in den Westen fliehen will, ist das auf keinen Fall antisowjetisch und volksverhetzend. Es kommt doch immer wieder vor, daß Menschen aus dem Ostblock in den Westen fliehen oder ausreisen. Sie velassen ihr Heimatland, weil sie dort große Probleme haben. Sogar Sportler aus dem Osten sind schon bei Olympiaden im Westen geblieben. „Jagd auf Roter Oktober" zählt für mich zu den besten Computersimulationen überhaupt. Otti, schreib weiter so geile Berichte, und ASM, macht weiter so, Ihr seid auf dem besten Kurs!!!

Markus Niessner, Dortmund

„Kritik"

Ich sage es vorweg: Ich schreibe Euch mit diesem Brief Kritik!!! Ihr könnt Euch jetzt entscheiden, entweder ihr schmeißt den Brief direkt in die Mülltonne, oder Ihr lest ihn Euch einfach einmal durch. Wie ich sehe, habt Ihr Euch für die letztere Möglichkeit entschieden. Das freut mich. Nun aber zur Kritik. Ich kaufe Eure Zeitschrift schon seit der ersten Ausgabe, und ich habe bis zu dem jetzigen Zeitpunkt keine versäumt. Doch die letzten Ausgaben wurden immer schwächer. Das muß nicht unbedingt an den (vielleicht) schlechteren Programmen der letzten Zeit liegen. Abgesehen davon, daß Ihr viel zu viele Programme für die „kleinen" Rechner bringt und viel zu wenig für die „großen" Rechner (insbesondere IBM), solltet Ihr Euch auch in anderen Belangen etwas mehr Mühe geben. Euer Schreibstil hat sich besonders in der letzten Zeit dermaßen verschlechtert, daß er eine Zumutung für jeden halbkultivierten Menschen darstellt, vom Layout gar nicht zu reden...

Dieter Mops

„Cracker und Kopierer"

...So, zum Thema Cracker & Kopierer möchte ich auch noch etwas sagen. Ich finde, daß wir (ich gehöre zur Kategorie Kopierer) ziemlich ungerecht behandelt werden. Diebstahl bleibt zwar Diebstahl, aber wie sähe es denn ohne Cracker & Kopierer aus? Glaubt denn jemand ernsthaft, daß sich mehrere Millionen (arme) Schüler in der ganzen Welt einen C-64 gekauft hätten, wenn sie die Software nicht

kopiert bekommen hätten? Die paar Leutchen, die tatsächlich nur Originale haben, hätten da auch nichts genutzt. Also ich glaube, daß unter diesen Umständen Home-Computer nie ein großer Renner geworden wären, sondern daß man auf die Videospiele zurückgekommen wäre. Ich würde gern wissen, was die Softwarehäuser zu diesem Thema sagen.
Nun noch etwas zum Test von Ballraider: Also ich persönlich glaube ja, daß die Grafiken gemalt sind, denn was dieser Orlando Petermann leistet, kann man ja auch bei „Insanity Fight" und „Space Battle" (Titelbild) sowie „Starglider" (ebenfalls Titelbild) sehen. Auch das neue Produkt aus dem Hause Linel „Switzerland" genannt „Crack" weist wieder super Orlando-Graphiken auf...
TOM of 007

„Match Day II"

Heute möchte ich mich einmal beschweren, und ich finde, ich habe allen Grund dazu. Natürlich nicht über Euch, denn ich finde, Ihr macht Eure Arbeit gut bis genial. Tut mir bitte den Gefallen und macht Euch die Arbeit und kramt Eure ASM 2/88 hervor. Schlagt nun bitte die Seite 54 auf. Danke! Auf dieser Seite wird von Euch der „Match Day II-Test" wiedergefunden werden. Er entspricht den Tatsachen im Gegensatz zu der Werbung (Ariolasoft/Ocean) im gleichen Heft (S.37). Ich bestellte mir das Game, konnte mich aber weder an einem Elfer, einem Abseitspfiff oder an einem Freistoß ergötzen. Meine M.D.II-Version macht zwar Spaß (2-Spieler-Modus), jedoch bin ich enttäuscht, denn M.D.II bietet gegenüber meinen 3 anderen Fußball-Simulationen nicht viel Neues. (Preis: CPC Disk mit Porto 51 DM). Es wäre doch schön gewesen, wenn nach einer Verlängerung eines Cup-Spiels Elfmeterschießen folgen würde. Match Day II ist sicher eine gute Fußball-Simulation, aber man sollte auf sie verzichten, wenn man schon andere Soccer-Games besitzt. (Soccer 86, Supersoccer, Five a side Soccer, usw.)
Joe K.

„Comics"

Der Grund meines Schreibens ist ganz einfach zu erklären. Vor 2 Tagen habe ich 3 Hefte von Euch in die Hand bekommen, und nun wollte ich Euch mal ein paar subjektive Worte dazu schreiben. Eure Zeitung scheint mir doch ziemlich unprofessionell zu sein, und das finde ich total sympathisch. Der einzige Punkt, wo ich meine, kompetent zu sein, da ich kein Computer-Freak bin, sind die Comics von Stefan Bayer. Ich zeichne selbst Comics und bekomme dafür auch etliche Kritiken zu hören, die mir jedoch nur zeigen, daß man sich für meine Zeichnungen interessiert. Aber nun zu Donald Bug: Die Zeichnungen finden viele meiner Freunde grauenhaft. Wobei ich Stefan Bayer nur ermutigen kann, da jeder Cartoonist seinen eigenen Stil haben sollte, mag dieser einigen gefallen oder nicht. Ich glaube eher, daß der Fehler in der Story liegt, die irgendwie zu konfus und unlustig ist. Darum wollte ich Euch vorschlagen, daß Ihr Euch entweder selber mehr Gedanken darüber macht, oder doch einfach Eure Leser nach ein paar guten Gags fragt. Ich hoffe, Ihr faßt dies als Anregung auf.
William Page

(Anm. d. Red.: Klar fassen wir das als Anregung auf. Vielleicht hast Du ja auch ein paar Ideen zu Donald Bug?)

„PC-Wunsch"

... daß Ihr super seit, brauche ich ja wohl nicht weiter zu erwähnen. Ich hätte nur eine Bitte: Schreibt doch bitte, in Euren (leider seltenen) Spieletests für die Pc's immer dazu, mit welchen Grafikkarten das Spiel alles läuft. Angenehm überrascht war ich z.B. von Ultimatum IV, dessen Vorgänger ich schon besaß. Dieser war nur für CGA-Karten konzipiert. Trotzdem fand ich es super. Als ich mir dann Ultima IV kaufte, stand in der Anleitung, daß das Spiel auch (mit verbesserter Grafik) die EGA-Karte, deren stolzer Besitzer ich bin, unterstützt. somit ist die Grafik sogar besser, als auf dem C-64. Die Konvertierungsseite war eine Eurer besten Ideen. Doch auch hier: Für welche Karte ist das (PC)-Spiel gemacht? Dies soll auch ein Apell an die Spielehersteller sein. Seid doch so nett und nehmt Euch ein Beispiel an Ultima IV oder Bard's Tale und versucht, auch die EGA-Karte zu nutzen (z.B. hätte man Wizball oder Street Sport Baseball verbessern können!). An alle anderen Kartenbesitzer: Dieser Brief soll Eure Karte nicht schlecht machen!! Er soll lediglich Klarheit im Grafikkarten-Gewühl schaffen.
Christian Gross

(Anm. d. Red.: Wir bemühen uns, Deinem Wunsche zu entsprechen. Ist völlig o.k. und auch klar, daß jeder PC-Besitzer wissen will, welche Karten durch ein Programm unterstützt werden.)

„Zwei Tage später"

Ich habe Ihre Zeitschrift ASM abonniert, weil ich Ihre Software-Tests sehr gut finde. Ich möchte das Abonnement nicht kündigen. Nun habe ich eine Beschwerde. Schon seit längerer Zeit, ärgert es mich unheimlich, daß Eure Zeitschrift schon ein paar Tage vor Abonnements-Auslieferung an jedem Kiosk zu kaufen ist! Was soll das denn? Ich frage mich, warum ich eigentlich ein Abonnement brauche. Ich verlange ab sofort, Eure Zeitschrift wenigstens gleichzeitig mit dem Erscheinen am Kiosk zu erhalten. Ich habe mir heute Eure neueste Ausgabe 5/88 an einem Kiosk gekauft, weil ich ganz gespannt darauf bin und nicht einsehe noch ein paar Tage zu warten. Behaltet Eure Ausgabe 5/88. Sollte es Euch nicht möglich sein, dieses Problem zu lösen, bitte ich sofort mein Abonnement zu kündigen. Ich hoffe, daß es soweit nicht kommt!
Frank Amann, Waldmohr

(Anmerkung d. Red.: Die Abos werden bei uns im Haus eine Woche vor Erscheinungstermin verschickt. Wenn die ASM bei Dir so spät angekommen ist, so liegt dies am Postweg, den wir leider nicht beschleunigen können, denn eine Versendung per Eilpost wäre einfach zu teuer.)

Predator-Kritik

An Martina Strack, betreff Predator-Kritik: In Deiner Kritik schreibst Du unter anderem, „womit die irrige Annahme gestützt wird, daß Bodybuilder schlagkräftig sind". Warum, zum Henker, sollen Bodybuilder nicht schlagkräftig sein? Wenn man sich auf alte, schon längst überholte Vorurteile vom langsamen, unbeweglichen Bodybuilder stützt, sollte man sich vielleicht mal informieren. Warum trainieren die Leistungssportler in allen Bereichen denn mit Gewichten? Damit sie langsamer werden? Mit Sicherheit nicht! Also, bevor man sich bequem auf alte „Weisheiten" stützt, ist es möglicherweise besser, bestimmte Themen denen zu überlassen, die Ahnung davon haben. Was immer man von dem Spiel „Predator" halten mag, es gibt absolut keinen Grund, durch kleine Sticheleien die Bodybuilder anzugreifen. Denk doch mal darüber nach!
Gerold Bertram, Nienburg

(Anm. von Martina: Lieber Gerold, ich habe mich bei meiner kleinen Stichelei nicht auf „alte Weisheiten" gestützt, sondern ich beziehe diese Schlußfolgerung aus Information. Ich habe mich nämlich sachkundig gemacht (auch wenn Du's nicht glauben willst), und zwar schon lange, bevor dieser Test entstand. Ich habe mehrere Gespräche mit einem ehemals aktiven Boxer geführt, der neben dem Box-Training auch Bodybuilding-Übungen zwecks Fitness machen mußte. Er kennt sich daher in beiden Bereichen aus, und er sagte mir, daß Bodybuilding „an sich" nicht die zum Zuschlagen gebrauchten Muskeln und vor allem Sehnen trainiert. Ein Bodybuilder entwickelt allenfalls „Hebekraft" durch den Umgang mit Gewichten. Ich habe mir sagen lassen, daß ein Holzfäller, der „per Hand" sägen muß, sehr viel mehr Schlagkraft entwickelt, da er die hierfür „richtigen" Sehnen trainiert.)

„Computerbegeisterte Frauen"

Ich wende mich an Sie (zum dritten-Mal) in der Hoffnung, zum erstenmal eine Reaktion in Form einer Veröffentlichung oder einer Beachtung dieses Briefs von Ihnen zu erhalten. Denn ich habe folgendes festgestellt: Die von Ihnen veröffentlichten Briefe stammen im Feedback 5/88 zu 100% (!) von männlichen Lesern. Gibt es (außer mir) keine Leserinnen ihrer Zeitung (wäre sehr traurig), oder schreiben sie nur langweilige Briefe. Die „Werke" Ihres Titelbildzeichners (besonders 5/88) haben meiner bescheidenen Meinung nach mit dem Thema „Computer und Software" nichts zu tun, sind also völlig unpassend und auch sonst nicht gerade gelungen. Das Cover 5/88 "Reiterin auf Schlachtroß„ zeigt deutlich, daß zumindest Mr. Bromley (der wenigstens nicht zu feige ist, seinen Namen zu nennen) meint, daß Frauen und Computer kein Thema ist. Das finde ich sehr schade, denn ich kenne viele Frauen, die sich auch privat mit Computern beschäftigen. Mich würde sehr interessieren, wie andere computerbegeisterte Frauen mit ihren männlichen „Konkurrenten" klarkommen...
Ina O'Hara, Hamburg

(Anm. von Martina: Liebe Ina, ich finde es auch furchtbar schade, aber Frauen schreiben so gut wie nie ans Feedback. Die Leserinnen sind, so scheint es, nicht nur im Feedback total unterrepräsentiert, sondern der ganze Bereich „Computer" wird ja als „Männerdomäne" angesehen. Dabei sind es auch überwiegend Frauen, die in den Büros an Computern sitzen und mit ihnen arbeiten (mal ganz abgesehen von Frauen, die sich auch noch privat mit den Blechkisten befassen). Ich möchte mich Dir gern anschließen und alle ASM-Leserinnen auffordern, sich doch mal schriftlich zum Thema an die ASM-Redaktion zu wenden. An Dich, Ina, hätte ich eine Bitte: ruf mich doch mal in der Redaktion an.)

```
HALLO ASM

Ich schätze Dich als fachliche, zeitgemässe und objektive
Computerzeitschrift. Doch als Du dem Programm TERRAMEX das Prädikat
ASM-HIT zugestanden hast, dachte ich sofort an eine Verwechslung. MEIN
TERRAMEX ist zum Kotzen langweilig und so was von mies, das man sich
das Programm nur mit drei Promillen in der Schüssel reinziehen kann,
ohne dass man einen bleibenden Schaden davonträgt!
Daher mein Vorschlag: AUF jeder Diskette die mit dem Virus (sorry Spiel)
TERRAMEX verseucht (sorry formatiert) ist muss der Hinweis

DER BUNDESGESUNDHEITSMINISTER : TERRAMEX GEFAEHRDET IHRE GESUNDHEIT

vermerkt sein!

                                        C. Frey
                                        c.frey

                    DEF-SOFT
                    CHRISTIAN FREY
                    WEIHERMATTSTR.55
                    8902 URDORF
                    SCHWEIZ
```

Seit einiger Zeit kursieren Abmahn-Schreiben wie das im folgenden abgedruckte, das an den Sohn von Frau Peters gerichtet war und keinen Absender enthielt. Wir sprachen daraufhin mit Frau Hartmann, der Inhaberin der Joysoft GmbH. Wie diese uns mitteilte, stammte das Schreiben nicht aus Ihrem Hause. Auch wurde das Firmenlogo ohne Ihr Wissen benutzt. Frau Hartmann hat inzwischen rechtliche Schritte gegen den Urheber des Schreibens eingeleitet. Wir raten jedem ASM-Leser, der ein derartiges Schreiben erhält, sich zunächst mit der Firma in deren Interesse angeblich abgemahnt wird, in Verbindung zu setzen!

Joysoft

JOYSOFT Handels- und Verlags- Gesellschaft m.b.H.
A-2700 Wr. Neustadt, Telex 1 23 930

Tests haben ergeben, dass Sie ganz offensichtlich mit Computerprogrammen handeln, deren Urheberrechtsschutz sich nicht besitzen.
Dabei wurde einwandfrei festgestellt, dass es sich hierbei um Raubkopien handelt.

Dieser Sachverhalt ist durch uns jederzeit beweismaessig zu belegen.

Mit dem vorstehenden wiedergegebenen Verhalten verstossen Sie gegen die Bestimmungen des Par. 1 UWG. Sie kopieren gesetzlich geschuetzte Software auf Datentraeger und verbreitern diese weit unter den Haendlerpreisen.

Damit schalten Sie Ihre Konkurrenten, in diesem Fall JOYSOFT Handels- und Verlags-Gesellschaft m.b.H. , die mit rechtmaessiger Ware handeln, aus.

Da wir lizensierte Software in Oesterreich, Deutschland, und der Schweiz vertreiben, ist Ihr Verhalten uns gegenueber im hoechsten Masse wettbewerbswiedrig (Par. 1 UWG).

Dieser von Ihnen betriebene Handel mit Software wirkt sich zu unserem Nachteil aus, wodurch uns nach Par. 1 UWG Schadenersatzansprueche zustehen.

Der von unseren Rechtsanwaelten geschaetzte Schaden belaeuft sich auf ca. 70000.- oeS (10000.- DM, 10000.- sFr). Siehe Erlaeuterungen unseres Rechtsanwaltes.
Ausserdem werden fuer Sie in diesem Fall zivil-, sowie auch straf- und steuerrechtliche Konsequenzen entstehen.
Zur Vermeidung gerichtlicher Schritte, fordern wir sie auf, innerhalb 1 Woche nach erhalt dieses Schreibens, die beigefuegte Unterlassungserklaerung an die Firma JOYSOFT Handels- und Verlags- Gesellschaft m.b.H. zu senden.

Sollte innerhalb der von uns gesetzten Frist die beigefuegte Unterlassungserklaerung unterzeichnet eingehen, verzichtet die oben genannte Firma auf ihren Anspruch auf Schadenersatz.

Zur Begleichung unserer Aufwendungen und Beweisgebuehren, erwarten wir, dass Sie den Betrag von 700.- oeS , in Oesterreich mit beigefuegten Erlagschein,

Im Blickpunkt

Software, wie sie sein sollte!

Programm: The Ultimate Soundtracker, **System:** Amiga 512K, **Preis:** ca. 99 DM, **Hersteller:** EAS Computertechnik, Bochum, **Muster von:** EAS.

Musik-Programme gibt es ja schon einige für den Amiga, denken wir nur mal an *Aegis Sonix*. Diese Programme hatten aber den Nachteil, daß ein Musikstück, das damit erstellt wurde, nur mit diesem Programm zusammen funktioniert. Dies ist jetzt anders! Mit dem **SOUNDTRACKER** von **EAS** ist zum erstenmal ein Musik-Programm entstanden, das diesen Nachteil nicht kennt. Im Gegenteil. Der Soundtracker wurde speziell für den Zweck geschrieben, selbsterstellte Musikstükke in eigenen Programmen zu verwenden. Somit steckt in diesem Programm eine Menge Pionierarbeit!
Geliefert wird das Programm auf zwei Disketten, von denen die erste das Programm und die zweite 127(!) verschiedene gesampelte Instrumente enthält. Laut Aussage des Herstellers soll es möglich sein, daß ein im Komponieren völlig ungebildeter User nach kurzer Einarbeitungszeit eigene Musikstücke erstellen kann. Ich kann dies nur bestätigen! Ich bin zwar ein Fan von Synthi- und Computer-Sounds, selbst schreiben konnte ich bislang aber keine. Als wir das Programm zum Testen bekamen, gab ich es übers Wochenende Uli mit, am Montag kam er mit einer ganzen Reihe eigener Sounds in den Verlag, einige davon waren wirklich gut! Und das nach so kurzer Zeit. Mutig geworden, versuchte ich es selbst, und siehe da, selbst mir, als Nicht-Komponist, sind einige ganz nette Sachen geglückt. Ein wirklicher Musik-Profi wird also einiges aus seinem Amiga herausholen können.
Ok, genug der Vorrede, kommen wir zu den wesentlichen Details des Programms:
Gleich nach dem Laden erblickt man einen grafisch ansprechenden Screen. Dies ist auch das einzige, was man zu sehen bekommt, da sämtliche Funktionen über diesen Screen aufgerufen werden können. Eine komplizierte und verwirrende Menü-Technik entfällt damit. Die Bedienung erfolgt über die Maus und über die Tastatur. Ungewöhnlich ist, daß man jede Eingabe, die man über die Maus macht, mit der Tastatur bestätigen muß. Dies hat aber einen guten Grund: Wählt man nämlich aus Versehen einen falschen Menü-Punkt an, dann kann es vorkommen, daß die gesamte Arbeit gelöscht wird. Mit Hilfe der Bestätigung einer Eingabe ist dies aber so gut wie ausgeschlossen. Man gewöhnt sich auch recht schnell daran.
Bevor man anfängt, mit dem Soundtracker „rumzuspielen", sollte man erstmal die leider etwas dünn ausgefallene Anleitung durchlesen: Frust ist sonst vorprogrammiert! Hat man das hinter sich, so kann es endlich losgehen.
Viele User werden sich jetzt fragen: Wie ist ein Musikstück aufgebaut, und wie gibt man es ein? Nun, ein Musikstück wird aus sogenannten „Patterns" zusammengesetzt. Jedes Pattern besteht aus 64 Sechzehntel-Noten. Insgesamt darf ein Song aus 64 verschiedenen Patterns bestehen. Ich sage aber eines gleich: In der Praxis wird so etwas wohl kaum vorkommen. Wir haben einen Song geschrieben, der aus neun Patterns besteht. Durch geschicktes Zusammensetzen bekamen wir eine Länge von 32. „Was bedeutet eine Länge von 32"?, werden Sie sich fragen. Auch diese Frage ist leicht zu beantworten. Eine Länge von 32 bedeutet, daß das komponierte Musikstück so lang ist, wie 32 hintereinander gespielte Patterns. Jedem Pattern können mehrere Positionen innerhalb eines Songs zugewiesen werden. Dazu fährt man mit der Maus auf ein Feld, auf dem „Position" steht. Die Position, die ein Pattern haben soll, kann man anhand eines Minus- und eines Plus-Symbols bestimmen. Jetzt mit dem Feld „Pattern" das gewünschte Pattern anwählen. Das war alles! Einfach, nicht?
Zurück zum Aufbau eines Pattern. Wie bereits gesagt, sind 64 Sechzehntel-Noten möglich. Zusätzlich gibt es dann noch eine Unterteilung in „Spuren", von denen es vier gibt, für jeden Soundkanal des Amiga eine. Bevor man sich jetzt ans Komponieren macht, muß man natürlich noch die Instrumente auswählen. Sechzehn verschiedene Instrumente können verwendet werden. Das ist eine ganz schöne Menge, wenn man bedenkt, wie viele Instrumente überhaupt vorhanden sind. Nehmen wir mal an, wir wollen das Pattern mit der Nummer 00 editieren: Anfangen sollte man immer mit dem Bass, damit man schon mal den Rhythmus hat. Haben wir uns ein passendes Instrument geladen (z.B. ALIEN), dann klickt man das Feld „EDIT" an. Jetzt kann man endlich anfangen. Über die Tastatur kann nun gespielt werden, jeder Tastendruck führt zu einem Eintrag in das entsprechende Feld, wobei Note, Oktave und Nummer des gewählten Samples angezeigt werden. Mit den übrigen Spuren, „PERCUSSIONS", „ACCOMPANY" und „MELODY" kann man nun genauso verfahren. Natürlich muß man den Bass nicht in der Spur „BASS" spielen, im Gegenteil, durch Wechseln der Spuren, während die Musik läuft, kann man irre Effekte erzeugen!
Apropos Effekte: Es existiert auch die Möglichkeit, die Töne elektronisch zu verfremden oder die Lautstärke eines einzelnen Instruments zu verän-

in Deutschland sowie in der Schweiz mit einer Auslandsueberweisung , welche in jeder Bank aufliegt, auf unser Konto bei der Sparkasse Wr. Neustadt, Kontonr. 0010-174688 ueberweisen. Sollte Ihnen dies nicht moeglich sein, so koennen Sie den Betrag in bar Ihrem Schreiben beilegen.

Sollten Sie die von uns gewaehrte Frist, ungenutzt verstreichen lassen, werden wir unverzueglich gerichtliche Schritte gegen Sie laut Par. 1 UWG und Ahnung nach dem Strafgesetzbuch (StGB) einleiten, was fuer Sie eine hohe Geldstrafe oder sogar Freiheitsentzug bedeuten kann.

Wir machen Sie weiters darauf aufmerksam, dass der Zugang dieses Abmahnschreibens fuer den Fall einer gerichtlichen Auseinandersetzung vor dem Gericht nicht nachgewiesen, sondern nur behauptet werden muss.

Wir hoffen in Ihrem Interesse, dass Sie uns die unterzeichnete Unterlassungserklaerung sobald wie moeglich zukommen lassen, und den oben genannten Betrag auf unser Konto ueberweisen.

Mit freundlichen Gruessen

Geschaeftsfuehrer (Rechtsabteilung)

dern. Zusätzlich kann auch die Abspielgeschwindigkeit eines Songs innerhalb weiter Grenzen verändert werden. Diese Funktion ist aber mit Vorsicht zu genießen! Warum, darauf werde ich noch zu sprechen kommen.
Ein Song, ob fertig oder nicht, kann natürlich auch abgespeichert werden. Ein solcher Song kann dann auf zwei verschiedene Arten in ein eigenes Programm eingebaut werden: Erstens besteht die Möglichkeit mittels eines CLI-Befehls den Sound abzuspielen. Hierbei ist es auch möglich, die eingestellte Geschwindigkeit zu verwenden. Der Befehl trägt den Namen „REPLAY" und benötigt als Parameter nur den Namen des abzuspielenden Songs. Außerdem müssen natürlich noch die verwendeten Samples auf die Disk kopiert werden.
Die zweite Möglichkeit ist eindeutig die interessantere: Auf der Diskette ist das kommentierte Assembler-Listing der Abspiel-Routine vorhanden (im K-Seka-Format). Diese Routine kann man in ein beliebiges Programm einbauen. Hier besteht allerdings eine Einschränkung in der Abspielgeschwindigkeit. Sie ist hier nicht variabel! Das ist der Grund dafür, daß man Songs, die man auf diese Weise verwenden will, in der Grundeinstellung des Soundtrackers schreiben sollte.
Zum Lieferumfang des Programms gehört noch ein Editor, der es ermöglicht, selbst gesampelte Instrumente und Geräusche zu verwenden. Das ist für diejenigen interessant, die unter den 127 mitgelieferten Samples ihren Lieblingssound nicht finden können. Die Firma EAS hat aber bereits Erweiterungs-Disketten angekündigt, die jeweils weitere 127 Instrumente enthalten sollen.
Sicher, es gibt auch ein paar Kleinigkeiten, die die Freude an dem Programm ein wenig trüben. So hätte ich mir z.B. eine Kopierfunktion für komplette Patterns gewünscht. Bedenkt man aber, daß man es hier mit dem ersten Produkt mit solchen Fähigkeiten zu tun hat, dann sieht man gern darüber hinweg, daß noch einiges hätte verbessert werden können. Die Klangausnutzung des Amiga ist jedenfalls fantastisch. Der dickste Hammer kommt aber noch! Die Musikstücke, die man selbst geschrieben hat, darf man kommerziell vertreiben, man braucht nur im Programm darauf hinzuweisen, daß der Sound mit dem SOUNDTRACKER erstellt wurde. Wen das nicht aus dem Sessel haut, ist selbst schuld!
Ich bin auf alle Fälle begeistert! An die Adresse der Firma EAS kann ich nur die Worte richten: Weiter so, solche Spitzenprogramme haben bis jetzt gefehlt!

Ottfried Schmidt

Positiv: Einfach zu bedienen; Musikstücke können in eigene Programme eingebaut und kommerziell vertrieben werden; bereits viele Instrumente vorhanden; einfach um etliche Instrumente zu erweitern; günstiger und angemessener Preis.
Negativ: Etwas magere Anleitung; fehlende Kopierfunktion für Patterns.

Das geht alle an!

Erläuterungen unseres Rechtsanwalts

Die Anzeigen vieler Anbieter, die meinen, private Anbieter zu sein, oder sich 'private Anbieter' nennen, sind vielfach gewerblich. Gewerblich tätig ist jeder, der

- selbständig
- nachhaltig
- mit Gewinnerzielungsabsicht
- am wirtschaftlichen Verkehr teilnimmt.

Die Nachhaltigkeit wird schon bei zwei oder drei Anzeigen bejaht. Bei der Gewinnerzielungsabsicht kommt es nicht darauf an, ob wirklich ein Gewinn erzielt wird; entscheidend ist die Absicht, einen Gewinn zu erzielen. Die Veröffentlichung einer Anzeige in einer Zeitschrift ist auch Teilnahme am wirtschaftlichen Verkehr.

Die rechtlichen Konsequenzen für Anbieter, welche sich für privat halten, aber in Wahrheit gewerblich tätig sind, können baeachtlich sein. Wer gewerblich tätig ist, muß sein Gewerbe nach § 14 der Gewerbeordnung bei der Gemeinde anmelden und muß Gewerbe- und Einkommensteuer bezahlen. Er unterliegt den Bestimmungen des Gesetzes gegen den unlauteren Wettbewerb (UWG) und kann, wenn er sie nicht einhält, zivil- und strafrechtlich belangt werden.
Der bloße Umstand, daß eine Anzeige den Eindruck erweckt, sie sei eine Privatanzeige, in Wahrheit der Auftraggeber der Anzeige aber gewerblich tätig ist, verstößt gegen das UWG, nämlich das Irreführungsverbot (§ 3 UWG).

Die gewerbliche Tätigkeit hat auch auf das Kopieren von Software Einfluß. Das Urheberrechtsgestz gestattet es, einzelne Vervielfältigungsstücke geschützter Softwareprogramme zum privaten Gebrauch herzustellen, verbietet solches Kopieren aber zum nichtprivaten, also gewerblichen Gebrauch. Wer beispielsweise unter Benutzung von veröffentlichten Programm-Listings eine Diskette herstellt und in 'Privat-Anzeigen' anbietet, verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und handelt strafbar (Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren).

U N T E R L A S S U N G S E R K L A E R U N G

Bitte leserlich schreiben

Nachname und Vorname .... Strasse, Gasse ....

Land, Postleitzahl, Ort .... Telefonnummer ....

verpflichtet sich gegenueber der Firma

JOYSOFT Handels- und Verlags- Gesellschaft m.b.H.
Generalvertretung in Oesterreich
Postlagernd
A-2700 Wr. Neustadt
Oesterreich

es bei Meidung einer fuer jeden Fall der Zuwiderhaltung faelligen Vertragsstrafe zu unterlassen,

Computerprogramme, deren Urheberrechtsschutz Sie nicht besitzen, in kopierter Form anzubieten, zu vertreiben, zu verkaufen, oder in sonst einer Form zu verbreitern.

Ort, Datum .... Unterschrift ....

Bitte senden Sie diese Unterlassungserklaerung vollstaendig ausgefuellt und unterschrieben an: JOYSOFT
Postlagernd
A-2700 Wr. Neustadt
Oesterreich

c16chris

Wenn Du denkst, Du denkst ...

Denkspiele erfreuen sich zunehmender Beliebtheit. Dabei machen vor allem Games, die auf dem fernöstlichen Denkspiel MAH JONG basieren, von sich reden. Nachdem die Softwarefirma Activision mit SHANGHAI einen großen Erfolg landen konnte, wollen wir nun zwei andere Versionen von MAH JONG vorstellen. Diese Programme sind zwar schon einige Monate auf dem Markt – aber zur Zeit gibt es eine Reihe von Konvertierungen, so daß wir Ihnen das Spiel mit den Mah-Jong-Steinen noch mal vorstellen wollen. Vielleicht bekommen Sie ja Lust drauf?

Programm: Wu Lung, **System:** C-64 & C16/+4 (auf einer Diskette!), **Preis:** Ca. 50 DM (Diskette), **Hersteller:** CSJ Computersoft GmbH, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, **Muster von:** [4].

Eine Brettspiel-Umsetzung, die jeden begeistern wird, kommt von **CSJ COMPUTERSOFT GmbH.** Hier wurde eine Version des bekannten Spiels „MAH JONG" unter dem Namen **WU LUNG** herausgebracht. Für diejenigen, die Mah Jong nicht kennen, eine kurze Spielbeschreibung: Es gibt verschiedene Steine mit unterschiedlichen Symbolen, die auf insgesamt fünf Ebenen pyramidenförmig verteilt sind. Nun muß der Spieler aus den 144 Teilen immer ein Pärchen finden, also zwei identische Steine. Eine Ausnahme bilden die Symbole für die Jahreszeiten, Blumen, Himmelsrichtungen und Drachen; sie können untereinander kombiniert werden. Aber das allein wäre zu einfach, deshalb dürfen nur Spielsteine vom Brettrand entfernt werden, und das ist gar nicht so einfach, wie es klnigt!

WU LUNG bietet schon in der Laderoutine etwas Besonderes: Auf ein und der gleichen Diskette befinden sich die C-64- und die C-16/+4-Version. Der Lader erkennt automatisch, in welchem Computer er sich befindet und lädt dementsprechend die richtigen Files ein. Also können alle C-16/+4-Besitzer, die später auf einen C-64/128 umsteigen (oder vielleicht auch beide Computer besitzen), das Spiel WU LUNG auf ihrem neuen Rechner weiterspielen. Eine vorbildliche Idee!

Nach dem Laden präsentiert sich WU LUNG mit einem blinkenden Pfeil in der obereren linken Bildschirmecke und wartet darauf, das Spielfeld aufbauen zu dürfen. Dieses geht ruckzuck, und mittels des Joysticks kann man den Pfeil auf einen Spielstein bewegen, Feuer drücken und den zweiten Stein aufsuchen. Wiederum Feuer drücken. Wenn beide Steine zueinander passen und diese auch frei bewegbar sind (also sich nicht von anderen Spielsteinen eingegrenzt sind), dann werden diese zwei Steine durch einen weiteren Feuerdruck entfernt. Das geht immer so weiter, bis das Feld schließlich abgeräumt ist.

Während des Spiels kann aber auch eine Menüleiste, die sich in der untersten Bildschirmzeile befindet, angewählt werden. Hier stehen dem Spieler fünf Optionen zur Wahl: REPLAY (die zuletzt entfernten Steine werden wieder auf das Spielbrett zurückgesetzt; durch mehrmaliges Anwählen kann das gesamte Spielbrett zurückgestellt werden), PLAN (zeigt die fünf Ebenen einzeln an), FIND (sucht automatisch das nächste Steinpärchen), DELETE (aus Versehen angeklickte Steine können wiedergelöscht werden) und SETUP (Hauptmenü). Im Hautpmenü lassen sich u.a. Spielstände abspeichern und einladen (sowohl auf Kassette als auch auf Disk), die Farben verändern (die Spielebenenen werden durch verschiedene Farben angezeigt, die auf einem monochromen Monitor nicht gut zu unterscheiden sind), und man kann auch mit der Funktion CHALLENGE zu zweit gegeneinander spielen.

Obwohl WU Lung nicht die einzige Mah Jong-Konvertierung ist (man denke an *Shanghai),* bereitet es viel Spaß und Spannung, das Spielfeld abzuräumen. Durch die einfache Handhabung und den möglichen Hilfestellungen des Computers ist es ein Spiel für jung und alt. Eine willkommene Abwechslung von den Ballerspielen und Adventures!

Stephen

Grafik	**8**
Handhabung	**9**
Taktik/Strategie	**9**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Programm: Colossus Mah Jong, **System:** C-64 (getestet), Schneider, IBM, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** CDS Software Ltd, England

Von **CDS SOFTWARE** (bekannt durch Colossus Chess) aus England kommt jetzt eine Variante des fernöstlichen Denkspiels **MAH JONG** zu uns nach Deutschland. Wie man nicht weiß, gibt es eine Unmenge von Möglichkeiten und Regeln, mit den Mah Jong-Steinen zu spielen. Eine bekanntere und bei mir selbst hoch im Kurs stehende Variante ist ACTIVISIONS SHANGHAI, das bis heute eines der besten Denkspiele auf dem AMIGA ist. Das CDS-Mah Jong bedient sich aber vollkommen anderer Regeln, nämlich derer der BMJA, der British Mah Jong Association, die, so die Anleitung, als allgemein anerkannt gelten. Mal vorausgesetzt, daß ich die Ausführungen in der Anleitung richtig verstanden habe, läuft das hier wie folgt ab: Vier Spieler (Norden, Süden, Osten und Westen) spielen hierbei gegeneinander, wobei der Spieler Osten und der Computer die anderen drei Parteien übernimmt. Jeder Spieler hat einige Steine, in der Mitte ist mit den verbleibenden Steinen ein Haufen aufgeschichtet. Nun muß der Reihe nach ein Stein vom Haufen genommen und ein anderer (von den eigenen Steinen) dafür weggelegt werden, und zwar so lange, bis entweder einer der Spieler „Mah Jong" ist oder der Steinhaufen in der Mitte aufgebraucht ist. „Mah Jong" gehen bedeutet hierbei, daß man vier „sets" und ein Paar „auf der Hand" hat. Ein „set" ist, so wird in keinem einfachen Englisch in der Kurzanleitung zu den Regeln erklärt, entweder ein Pung (drei gleiche Steine), ein Kong (vier gleiche Steine) oder ein Chow (eine Folge von drei Steinen der selben Art). Dann folgen eine ganze Reihe weiterer Auflagen und Bestimmungen, die zu erläutern den Rahmen dieses Tests sprengen würde. Man kann, das sei gesagt, gerade abgelegte Steine für sich fordern, wenn man mit ihnen eine der erwähnten Formationen zusammenstellen, bzw. wenn man mit ihnen „Mah Jong" gehen würde. Hierbei haben, falls mehr als ein Spieler einen Stein für sich fordert, die zu bildenden Formationen Prioritäten voreinander, etc., etc . Ist schließlich einer der Spieler „Mah Jong", so werden die Punktzahlen der derzeitigen Steinkombinationen aller Spieler notiert und die nächste Spielrunde kann beginnen. Drumherum wird auch das Programm und dessen Handling erläutert. Eine Menge Sonderfunktionen werden vorgestellt, so daß man den Eindruck eines hervorragenden Programmes bekommen könnte. Hat man sich dann aber mit einigen Mühen durch die Anleitung gequält und lädt das Programm, kommt schnell das unangenehme Erwachen.

Der Bildschirmaufbau sorgt erst einmal für komplette Verwirrung. Man erkennt außer den Spielsteinen nichts wieder, was in der Anleitung erwähnt ist. Um den gleich vom Start des Programmes laufenden Demonstrationsmodus abbrechen zu können, muß man nun erst mal eine Weile warten und im richtigen Augenblick „run/stop" drücken. Mein wiederholtes Versuchen, nun ein vernünftiges Spiel zusammenzubringen, endete ebenfalls in einem mittleren Nervenzusammenbruch. Vielleicht hätte man doch eine deutsche Anleitung oder zumindest eine Kurzbeschreibung beilegen sollen (Ich dachte zwar, ich könne Englisch, habe mich aber anscheinend getäuscht). Der Durchschnittsbürger braucht sich also keinerlei Hoffnung auf Durchblick bei COLOSSUS MAH JONG hinzugeben. Das Spiel, daß sowieso Parallelen mit „Schwimmen", etc. aufweist, hätte man sich sparen können. Wenn ich etwas Fernöstliches spielen will, mache ich den AMIGA an und lade SHANGHAI ein (das ist zudem auch erheblich schneller als das in FORTH geschriebene C-64-COLOSSUS). Eigentlich schade!

Uli

Grafik	**6**
Handhabung	**6**
Technik/Strategie	**9**
Spielwert	**7**
Preis/Leistung	**6**

Computer shop und Gamesworld
München / Nürnberg

Freeze Machine 99,-

Final Cartridge III 99,-

Trillogic Expert-Cartridge 119,-

Versand oder im Laden erhältlich

Ankündigungen für Juni/ Juli bei Anzeigenschluß

Titel	Preis	System
Footballmanager II (Juni)		Atari ST / Amiga / C 64
Pandora	59,-	Atari ST / Amiga / C 64
Carrier Command	59,-	Amiga
Interceptor	79,-	Amiga
Stormtrooper		Atari ST / Amiga
Out Run	59,-	Atari ST
Hotball	69,-	Atari ST / Amiga
Vindicator	29,-/39,-	C 64
Starray		Atari ST / Amiga
Rocket Ranger	69,-	Amiga
Sacrophaser		Amiga
Bards Tale II	89,-	Amiga
Down at the Trolls		Atari ST / Amiga / C 64
Shackled		Atari ST / C 64
Gunship (erst im Juli)		Amiga
Frightnight	59,-	Atari ST / Amiga
Amiga Soccer	59,-	Amiga
Bards Tale III	59,-	C 64
Leathernecks	59,-	Amiga
Verminator	59,-	Atari ST
Red Storm Rising	49,-	C 64
Aargh	59,-	Atari ST / Amiga
Katakis		C 64
The Three Stooges		Amiga / C 64
Alien Syndrome		Atari ST / C 64
Dreadnought		Atari ST / Amiga
Where Time stood Still		Atari ST / IBM
Charlie Chaplin		Atari ST / C 64 / IBM
Nigel Mansell's GP		Atari ST / Amiga / C 64
Wizard Warz		Atari ST / C 64
Stargilder II		Atari ST / Amiga

C64 Neuheiten

Titel	Preis
Elite Six Pack Vol 3	29,- / 39,-
Road Blaster	29,- / 39,-
Blood Brother	29,- / 39,-
Gutz	29,- / 39,-
Bionic Commando	29,- / 39,-
Micro MUD	/ 39,-
Wizard Warz	29,- / 39,-
Shackled	29,- / 39,-
Dark Side	35,- / 45,-
Vixen	29,- / 39,-
Hercules	29,- / 39,-
Dream Warrior	/ 39,-
Venom	29,- / 39,-
Sindbad	/ 39,-
Ring Wars	29,- / 39,-
The Dungeon of Drax	/ 39,-
Teladon	29,- / 39,-
Impossible Mission II	29,- / 39,-
Gunsmoke	29,- / 39,-
Might and Magic	/ 69,-

C64 Bestseller-Classics

Titel	Preis
Airborn Ranger	39,- / 49,-
Ikari Warriors	29,- / 39,-
The Train	/ 39,-
I.O.	29,- / 39,-
Samurai Warrior	29,- / 39,-
Predator	29,- / 39,-
Impossible Mission II	29,- / 39,-
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	/ 49,-
Bards Tale II	/ 49,-
Stealth Fighter	39,- / 49,-
Stealth Mission	/ 99,-
Gunship	35,- / 45,-
Pirates	35,- / 45,-
Card Sharks	29,- / 39,-
Power at Sea	/ 39,-
Strike Fleet	/ 39,-
Great Giana Sisters	35,- / 39,-
Echelon	/ 89,-

C 64

Titel	Preis
Fred Feuerstein	29,- / 39,-
Thunder Chopper	/ 59,-
Apollo 18 Mission	/ 59,-
Defender of the Crown	29,- / 39,-
Gary Linnekers Soccer	25,- / 35,-
Alt. Reality the Dung.	/ 39,-
Jagd nach roter Okt.	39,- / 49,-
Chamonix Challenge	29,- / 39,-
Subbattle Simulator	/ 39,-
Matchday II	29,- / 39,-
Miniputt	35,- / 49,-
Skate or Die	/ 49,-
Shoot em Up Const. Kit	39,- / 49,-
Bards Tale I	/ 49,-
Legacy of the Ancients	/ 49,-
PHM Pegasus	/ 49,-
Silent Service	35,- / 45,-
Up Periscope	/ 59,-
To be on Top	29,- / 39,-
Superstar Icehockey	29,- / 39,-
Vampires Empire	29,- / 39,-
Pink Panther	29,- / 39,-
Rimrunner	29,- / 39,-
All-Stars	29,- / 39,-
Magnetron	29,- / 39,-
Volleyball Simulator	29,- / 39,-
Chernobyl	29,- / 39,-
Platoon	29,- / 39,-
Revenge of Doh	29,- / 39,-
Morpheus	35,- / 45,-
Cybernoid	29,- / 39,-
The Games Winter Edition	/ 79,-
Pac Land	29,- / 39,-
Target Renegade	29,- / 39,-
Buggy Boy	29,- / 39,-
Gothic	29,- / 39,-

Strategie
(SSI-SSG-PSS-Microprose)

Titel	Preis
Eternal Dagger	/ 59,-
Realms of Darkness	/ 59,-
Pegasus Bridge	29,- / 39,-
Lords of Conquest	/ 49,-
Halls of Montezuma	/ 59,-
Questron II	/ 59,-
Bismarck	29,- / 39,-
Corporation	29,- / 39,-
Operation Marketgarden	/ 69,-
Power Struggle	25,- / 35,-
Sorcerer Lord	/ 45,-

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Titel	Preis
Silent Service	59,-
Gunship	69,-
Obliterator	59,-
Ultima IV	59,-
ST Soccer	59,-
Olds	59,-
Wargame Const. Set	59,-
Dungeon Master	69,-
Leathernecks	59,-
Bards Tale I	69,-
Captain Blood	69,-
Predator	59,-
Jagd nach roter Oktober	59,-
Epyx on ST (4 Spiele)	59,-
Ikari Warriors	39,-
Return to Genesis	49,-
Bobo	59,-
Impossible Mission II	59,-
Spaceracer	59,-
Rimrunner	59,-
Foundations Waste	59,-
Black Lamp	59,-
Goldrunner II	59,-
Mach 3	49,-
Captain America	59,-
Powerstruggle	39,-
Stockmarket	49,-
Great Giana Sisters	49,-
Legend of the Sword	69,-
Buggy Boy (lieferbar!)	59,-
Wizball	59,-
Pink Panther	59,-
Universal Military Simulator	59,-
Carrier Command (super)	59,-
Fred Feuerstein	59,-
Spitfire 40 (riesig)	59,-
Arcade Force 4 (4 mal US Gold)	69,-

IBM

Titel	Preis
Elite	59,-
F-16 Falcon	79,-
Space Quest II	59,-
Chuck Yeagers adv. Flight Train	69,-
Ancient Art of War at Sea	59,-
Jet	125,-
Gunship	89,-
Star Flight	69,-
California Games	59,-
Bards Tale	69,-
Pirates	59,-
Thexder	49,-
Gauntlet	59,-
Impossible Mission II	59,-

Amiga

Titel	Preis
Strike Force Harrier	59,-
Jet	125,-
Silent Service	59,-
Xenon	59,-
Pink Panther	59,-
Port of Calls	89,-
Sidewinder	29,-
Time Bandits	59,-
Captain Blood	69,-
Return to Atlantis	109,-
Bards Tale I	79,-
Garrison II	59,-
Wizball	59,-
Great Giana Sisters	59,-
BMX Simulator	49,-
Fred Feuerstein	59,-
Bubble Bobble	59,-
Return to Genesis	59,-
Ferrari Formula One	69,-
Mach 3	59,-
Destroyer	59,-
Stockmarket	49,-
Rolling Thunder	59,-
Jagd nach roter Oktober	59,-
Crack	59,-
Fairy Tale	69,-
Sentinel	49,-
Annales of Rome	59,-
Legend of the Sword	69,-
Geebee Air Rally	59,-
Shadowgate	69,-
King of Chicago	69,-
Winter Olympics 88	59,-
Star Wars	59,-

Brett- u. Rollenspiele ohne Computer

Titel	Preis
Pattons Best	60,-
Platoon	45,-
Raid on St. Nazaire	60,-
Partisan (ASL Modul)	45,-
Nightmare on Elm St.	60,-
Hedgerow Hell	70,-
Central America	65,-
Open Fire	60,-
ADD Forgotten Realms	30,-
ADD World of Greyhawk	30,-
ADD Dragonlance Adventures	35,-
ADD Wilderness Survival Guide	35,-
TV Wars	65,-
Thunder at Casino	60,-
Admirals Schach	60,-
Top Secret	30,-
Adv. Squad Leader	95,-
Yanks (ASL Module)	85,-

und viele andere mehr, bitte fordern Sie Liste mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag an.

Achtung! Jetzt sind wir auch in Nürnberg. Neue große Filiale am Jakobsplatz. Versandzentrale weiterhin in München.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.
Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten,
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.
Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 - Telefon München + Versand: 089/5 02 24 63
Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11/20 30 28

0 89 / 5 02 24 63

c16chris

Ein Dach für alle User

DEHOCA

Wissen Sie, was sich hinter dem Kürzel DEHOCA verbirgt? Sicherlich haben Sie auch schon mal eine Kleinanzeige gesehen, in der der DEHOCA um Mitglieder wirbt. Aber selbst wenn Sie wissen, daß der DEHOCA der Deutsche Dachverband für Computeranwendungen e.V. ist und Sie nicht gerade eines der über 17000 Mitglieder sind, dann wissen Sie vielleicht immer noch nicht, was der DEHOCA macht, welche Leistungen er anbietet und welche Ansprüche er hat.

Deshalb haben wir der DEHOCA-Verbandszentrale in Bükkeburg mal einen Besuch abgestattet. Der DEHOCA hieß ursprünglich mal „Deutscher Dachverband für Homecomputer-Anwendungen", doch schon kurz nach der Gründung Ende 1985 war der Name überholt. Forthin nannte man sich „Deutscher Dachverband für Computeranwendungen". Das Kürzel, das sich inzwischen eingebürgert hatte, beließ man bei DEHOCA.

Die Verbandszentrale in Bükkeburg ist noch in Privaträumen gelegen. Hartmut Rust, 2. Vorstandsvorsitzender und „Herbergsvater" des DEHOCA erklärte Aufbau, Leistungen und Zielsetzungen des jungen Dachverbandes.

„Es gab zur Zeit unserer Gründung eine Menge Computerclubs, die unorganisiert und ohne Lobby waren. Um das zu ändern, wurde der DEHOCA gegründet, und wir tun sehr viel für unsere Mitglieder", sagte Rust. „Zu den Eckpfeilern der Verbandsarbeit gehören die Lobbyfunktion für private Anwender, die Motivierung der Mitglieder selbst aktiv zu werden und entsprechende Veranstaltungen durchzuführen und natürlich auch materielle Vergünstigungen, die die Mitglieder der DEHOCA haben."

Bei einem Jahresbeitrag von 96 DM, bzw. ermäßigt für Schüler und Studenten usw. von 60 DM, können sich die Leistungen des DEHOCA sehen lassen.

So unterstützt der DEHOCA Veranstaltungen von regionalen Computerclubs, vertritt die User auf Messen mit einem eigenen Stand, der ständig in der Bundesrepublik unterwegs ist. Ab 16 Uhr ist die Verbandszentrale ansprechbar für die Fragen der Mitglieder. Sei es nun ein technisches Problem oder eine Software-Frage, die beantwortet sein will, der DEHOCA kümmert sich drum.

Die entstehende Arbeit wird von den Mitgliedern ehrenamtlich erledigt. Auch der Vorstand erhält für die Arbeit kein Geld aus der Kasse. „Wir geben alles über unsere Leistungen an die Mitglieder zurück", meinte Rust. Neben den vielen Aktivitäten

Die „Print"-Redaktion bei der Arbeit

Hartmut Rust rät bei der Herstellung der „Print"

In den Räumen des DEHOCA ist man auch für Spieletests eingerichtet. Schließlich gibt es eine Menge Fragen der über 17000 Mitglieder zu beantworten. Alle, die hier mitmachen, helfen ehrenamtlich.

(alle Fotos DEHOCA)

Überall in der BRD ist der DEHOCA vertreten. Ehrenamtliche Helfer erledigen die Datenverarbeitung (rechts).

mit im DEHOCA organisierten Clubs (es sind inzwischen ca. 700) bietet der DEHOCA für seine Mitglieder auch eine eigene Zeitschrift, die „Print", die in der Verbandszentrale hergestellt wird, an. Nachmittags finden sich hier eine Menge ehrenamtlicher Helfer ein, die die Mitgliederlisten führen, Fragen beantworten, sich um verschiedene Belange des Verbandes und seiner Mitglieder kümmern und natürlich auch die „Print" machen.
Das Engagement der Verbandsmitglieder ist wirklich enorm, wenn man bedenkt, welche Dienstleistungen der DEHOCA bietet. Hier sind die wichtigsten:
Verbraucherberatung und -schutz
Hardware-Service und Information
Kontaktvermittlung zu anderen Mitgliedern
Dichtes Netz von Partnern
Ständige Hotlines zu allen Verbandsorganen
Programm-Service Freeware
Public-Domain-Archive für alle Rechner
Listing-Tippservice
Vertriebsunterstützung von Mitgliederprogrammen
Bundespressestelle
Zentrale und regionale Mailboxen
Seminare
Archiv-Datenbanken
Fragen-Service
Literatur- und Quellenbibliotheken
Versicherungen und Rechtshilfe

Die materiellen Vorteile, die eine Mitgliedschaft im DEHOCA bringen kann, sind durch besondere Absprachen mit verschiedenen Herstellern entstanden. So kann Hardware über den DEHOCA zum Teil weit unter Ladenpreis bezogen werden und auch für sonstiges Zubehör, wie z.B. Druckerpapier gibt es günstige Angebot. Natürlich fehlt auch eine Verkaufsbörse nicht, der „Public-Pool". Einer der markantesten materiellen Vorteile ist jedoch sicherlich das „Scheckheft", das jedes Mitglied bekommt. Hierin befinden sich diverse Postkarten-Coupons mit Preisnachlässen zum Beispiel für Messen und Zeitschriftenabos, mit Anmeldungsformularen für Seminare und Schulungen usw usw.
„Die Konzeption des Verbandes heißt aber ‚Mach mit!', erklärte Rust, „und so sind wir jetzt dabei" zu dezentralisieren. Das zeigen auch die regionalen Mailboxen und vielen Aktivitäten, die die Clubs regional in Angriff nehmen. So hält die Bergneustädter DEHOCA-Gruppe den Guiness-Record im Marathon-Computerspielen: 100 Stunden lang haben sie Archon gespielt.
Rust wünscht sich für die Zukunft natürlich mehr aktive Mitglieder, wobei im DEHOCA schon alle Rechnertypen und alle Altersgruppen vertreten sind. Schließlich bekomme der Dachverband durch seine Mitglieder erst die Bedeutung und könne dann auch den Lobby-Anspruch besser vertreten.
Angesichts der Tatsache, daß der Verband erst etwas über zwei Jahre alt ist und schon soviel auf die Beine gestellt hat, wird man sicherlich noch einiges vom DEHOCA zu hören bekommen. Wer sich für den DEHOCA interessiert, der kann an untenstehende Adresse schreiben oder einfach anrufen. Außerdem werden auch in diesem Jahr eine Reihe von Veranstaltungen durchgeführt (siehe Termine), die natürlich öffentlich sind.
Tja, so wie Herr Rust erzählte, scheint die Zukunft des DEHOCA ja wohl in einer Eurosektion zu liegen, denn immer mehr User aus dem angrenzenden Ausland haben auch Interesse am DEHOCA gezeigt. Der DEHOCA also demnächst europaweit? Wir werden sehen...

Martina Strack

Deutscher Dachverband für Computeranwendungen e.V
Postfach 1430, 3062 Bücheburg, Tel.: 0572/2126939.

Termine:
Public-Domain-Tage, Bonn
10./11. September 88
Sysop-Treffen, Wiesbaden
17./18. September 88
3. DEHOCA-Messe, Mülheim
19. November 88

ASM-Redakteurin Martina Strack besuchte die DEHOCA-Zentrale, hier die Poststelle.

„Mission Genocide" – ein Wegwerf-Produkt!

Sicherlich kann man bei der Wahl eines „FLOPS DES MONATS" mal danebenliegen. Dennoch erscheinen uns einige Vertreter zumindest als „flopverdächtig", wenn wir unseren „Monatsspiegel" anfertigen. Aus denen filtern wir uns den nach unserer Meinung „schlechtesten" Titel aus. Die Entscheidungskriterien sind nicht immer dieselben. So fragen wir uns: „Spielablauf mies? Programm veraltet? Spielidee abgekupfert? Game fehlerhaft? Story empfehlenswert? Parser mangelhaft?" und dergleichen mehr. In unserer heutigen Ausgabe fiel die „Wahl" auf ein Low-Budget-Programm (ca. 32 Mark) für den Atari ST, das eigentlich nur durch eine bescheidene Grafik auffiel und letztlich nichts anderes ist, als ein Konglomerat aus den bekannten Shoot 'em ups mit vertikalem Scrolling. Hinzu kommt, daß MISSION GENOCIDE von SILVERBIRD auch für einen Günstigpreis beileibe nicht zu empfehlen ist. Man muß sich schon was Besseres einfallen lassen, wenn man erfolgreich sein möchte!

Programm: Mission Genocide, **System:** Atari ST (früher schon für die 8bitter), **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Silverbird, London, England, **Muster von:** Firebird, England

Foto: ST-Version

Daß Ballerspiele für den Atari ST zur Zeit äußerst populär sind, dürfte wohl auch die große Palette derartiger Programme zeigen, die für diesen Computer erschienen sind. Leider gab es neben Glanzlichtern wie *Goldrunner* oder *Jupiter Probe*, um nur einige Hits zu nennen, auch haufenweise Schrott, mit dem der Verbraucher belastet werden sollte. **MISSION GENOCIDE** aus dem Hause **SILVERBIRD** ist einer dieser Klons (oder sollte ich Clowns sagen), der die Serie schlechter Shoot'em up-Spielen für den Atari ST nicht abbrechen läßt.
Die Story von MISSION GENOCIDE ist nicht der Rede wert, so daß wir gleich zum eigentlichen Testbericht kommen können. Schon beim Anblick der Bildschirmfotos, die ich auf der Verpackung erspähen konnte, ließ sich schon ein wenig erahnen, was mich erwarten sollte. Doch spätestens nach dem Einladen wußte ich es besser: Es sollte noch schlimmer kommen!
Der Titelscreen sah wirklich noch respektabel aus, obwohl man auch mehr daraus hätte machen können. „Besser" wird es aber im eigentlichen Spiel, wo dann erst richtig Freude aufkommt. Gegen das horizontale Scrolling kann ich wirklich nichts sagen, wenn man es mit einigen anderen Ballerspielchen vergleicht, die derzeit für den Atari ST angeboten werden. Zwar ruckelt es ein bißchen und sieht recht langsam aus, doch wen stört das schon? Die Grafiken der Planetenoberfläche (jeder Level hat seine eigene!!) sind jedoch an Einfallslosigkeit nicht zu übertreffen. Damit lassen sich vielleicht Besitzer eines 8-Bit-Computers aus dem Häuschen locken, woran ich aber auch schon stark zweifele. Bei der Animation der Sprites sieht es bei Mission Genocide ganz ähnlich aus. Der schon berühmt, berüchtigt gewordene „Kondensstreifen" zieht wieder seine Bahnen hinter „des Spielers Raumschiff", was sich nach kurzer Zeit doch als recht störend erweist.
Besondere Mühe hat sich der Programmierer bei der Kreation der Flugbahnen der Gegner gegeben. Die Flugbahnen kennt der Spieler schon nach kurzer Zeit in und auswendig, so daß ein einfaches „Scheibenschießen" angesagt ist. Sich einfach nur am unteren Bildschirmrand aufhalten und dann beim Anblick eines Gegners erbarmungslos zuschlagen. Die Aliens kommen aber auch nicht etwa auf die Idee, sich mit Schüssen oder dergleichen zu wehren (wozu auch?). In späteren Levels wird der Spieler dann manchmal von von „Bodengeschützen" abgefeuerten Kugeln (war leider nicht näher definierbar) „bedroht", die aber nicht der Rede wert sind.
So war es denn auch nicht verwunderlich, daß ich schon im ersten Spiel in Level 5 vordringen konnte, ohne nur ein Leben zu verlieren, was mir bei sonstigen Ballerspielen eigentlich noch nie passiert ist. Lobenswert ist aber noch die Möglichkeit zu bezeichnen, sein Schiffchen noch mit einigen Zusatzwaffen auszurüsten, die man während des Spieles problemlos aufsammeln kann. Zu dem von Anfang an zur Verfügung stehenden „Normalschuß" und den Bomben, mit dem sich der Grund systematisch einebnen läßt (neue Parkplätze braucht das Land), lassen sich noch ein Laser und ein Schutzschild (ist das nichts?) aufsammeln. Der Laser erwies sich aber nur als eine schnellere Abfolge des Normalschusses, wodurch auch endlich eine einigermaßene Animation zustande kam, die beim Normalschuß leider nicht erkennbar war.
Gesteuert wird Mission Genocide nur über Joystick. Vielleicht wollte man der Maus oder der Tastatur keinen Schaden durch ein solches Spiel zugefügen? Die Steuerung könnte schlechter sein und liegt sicherlich über dem restlichen Durchschnitt dieses Programmes.
Glücklicherweise ließen die Leute bei Silverbird Gnade walten, indem sie auf einen Sound verzichteten. Die begleitenden Schußgeräusche, die den Spieler schon genug quälen, reichen da völlig. Doch was will ich weiter über ein schlechtes Programm herziehen? Komme ich doch lieber zur Endabrechnung.
Letztendlich haben wir uns in der ASM-Redaktion entschieden, dieses Programm zum Flop dieses Monats zu deklarieren. So ist von MISSION GENOCIDE dringest abzuraten. Das Ballerspiele derartig schlecht und dazu noch derartig langweilig, monoton und einfach sein könnten, hätte ich bisher nicht für möglich gehalten. Und wer dafür noch 30 Mark übrig hat, sollte ...

Torsten Blum

Grafik	**4**
Sound	**1**
Spielablauf	**0**
Motivation	**0**
Preis/Leistung	**1**

FLOP DES MONATS:

1. Mission Genocide
2. Operation Ahoria
3. Canonride
4. R.T. Smith's Cyberknights
5. UCM
6. World War I
7. Rolling Thunder (Amiga)
8. St. Pauli
9. Othello
10. Spooky Castle

Kein Stoff mit „Staff"

Programm: S.T.A.F.F., **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Ere Informatique, Frankreich, **Muster von:** 15.

ERE INFORMATIQUE bringt derzeit ja wieder Software en masse auf den Markt. Eines jener Produkte, mit dem sich der Verbraucher „herumplagen" muß, trägt den hübschen Namen **S.T.A.F.F.** (Strategic Task Air Fighting Force).

„Als Offizier der S.T.A.F.F. mit dem Decknamen „Kleinkrämer" besteht ihre Aufgabe darin, die ROMs des Atari aus einer sowjetischen Basis zu holen. Der Erfolg der Mission hängt von einem sechsstelligen Code ab, dessen Zeichen in irgendwelchen Elementen des Dekors versteckt sind. Um sie zu entdecken, muß man mit den Kanonen auf Elemente schießen, die eine rote Zone aufweisen."

Alles klar? Dies entnimmt jedenfalls ein Käufer von S.T.A.F.F. der deutschen (!) Anleitung, wollte er sich näher über das Spielgeschehen informieren. Da hilft dann nur noch ein Blick in die englische oder französische Anleitung, die zum Glück noch mitgeliefert wird, obwohl auch in dieser nicht gerade alles klar wird.

Bei einem weiteren „Studium" der Anleitung erfährt man dann aber, daß das Spiel aus zwei verschiedenen Teilen besteht. Im ersten Teil muß sich der Spieler mit Hilfe eines X-29 Jägers durch die sowjetischen Verteidigungslinien zur obengenannten Basis durchschlagen, wo sich die gekidnappten Atari-ROMs befinden. Auf dem Weg bleibt viel Zeit, das sowjetische Militärpotential zu bewundern, das von den Absichten des gegnerischen Flugzeuges verständlicherweise nicht gerade erfreut ist. So darf sich der Spieler wieder einmal in gewohnter Einzelkämpfermanier mit seiner X-29, die zudem nur mit einer simplen Bordkanone und 60 Raketen ausgestattet ist, gegen einen übermächtigen Feind erwehren.

Nach dem Start vom heimischen Atom-U-Boot bewegt sich der Jäger in der von *Terra Cresta* und unzähligen anderen Beispielen her bekannten Weise über sowjetische Gebiete. Das Scrolling dieses Teilspieles darf sich zwar nicht „butterweich", aber dennoch relativ gut gelungen nennen, wenn man es mit anderen Atari-ST-Programmen vergleicht. Anders sieht es auch mit der übrigen Grafik nicht aus, die meines Erachtens zu primitiv ist und zu wenig Abwechslung bietet. Besonders der Sprite des X-29 hätte etwas mehr Farbe und Animation bitter nötig. Aber auch die Landschaft mit den feindlichen Einrichtungen, über die man im Tiefflug hinwegdonnert, hätte schöner gestaltet werden können.

Ich persönlich empfand alles ein bißchen zu eintönig, wenn auch die Gegner im Gegensatz zum eigenen Flieger wenigstens zum Teil animiert sind.

Den bisher nicht gerade negativen Eindruck dämpft aber, wie so oft, die stark gewöhnungsbedürftige (mißratene?) Steuerung, mit der man sich sicherlich nicht gerade mit Lorbeeren bedeckt hat. Die eigentliche Steuerung des Flugzeuges mittels Joystick dürfte zwar keine Probleme bereiten, wenn man auf die „Anwendung" seiner an Bord befindlichen Munition verzichtet. Um nämlich ein gegnerisches Ziel überhaupt treffen zu können, muß man es erst mit einem Zielkreuz anvisieren, welches sich aber nur via Maus steuern läßt. Es bewegt sich also nicht, wie bei konventionellen Ballerspielen üblich, mit dem Flugzeug (oder Raumschiff), sondern „bedarf" einer eigenen Steuerung.

Ich möchte hier auch nicht verschweigen, daß sich der Jäger auch nur mit der Maus steuern läßt, indem er sich auf Druck der linken Shift-Taste immer in Richtung Fadenkreuz bewegt. Der einzige Schönheitsfehler ist aber, daß sich die „Elektronik" nicht um „Erhebungen" kümmert, was sich im Tiefflug oft als äußerst fatal erweist. In späteren Tests gelangte ich aber dank ASM-Ballerexperte „Wummfried" Schmidt zu neuen Ehren, da dieser mit allen Wassern gewaschene Vollprofi entweder die Steuerung des Jägers übernahm oder sich um die Vernichtung der Bordmunition kümmerte. Trotzdem waren unsere Spielereien nicht gerade von Erfolg gekrönt.

Am rechten Bildschirmrand befindet sich die Statusanzeige des Flugzeuges, wo alle lebensnotwendigen Informationen über Treibstoff, Shields, Munition, Flughöhe und Geschwindigkeit angezeigt werden. Mit Hilfe der CTRL- und der ALT-Taste läßt sich die Geschwindigkeit regeln, wobei man sogar mittels CAPS LOCK Turbotriebwerke zuschalten kann, die sich aber als regelrechte Spritfresser erweisen. Geht der Spritvorrat zur Neige oder wird die Energie des Schutzschildes durch stetige Kollisionen aufgebraucht, hat dies eine baldige Bruchlandung und ein darauf folgendes „Game Over" zur Folge.

Doch auf diesen Routineflügen sollte man außerdem auch auf dem Boden befindliche rote Flächen achten, da hier Buchstaben des gesuchten 6-stelligen Codewortes erscheinen könnten, wenn jene Flächen ein wenig mit der Bordkanone bearbeitet wurden. Auf dem Weg zur feindlichen Basis, in der die ROMs „gefangengehalten" werden, wäre es auch ratsam, öfter einmal einen Zwischenstop in einer von Zeit zu Zeit auftauchenden Basis der Sowjets einzulegen, um die Fuel-, Shield- und Munitionsvorräte wieder aufzufrischen.

Vorher muß man aber mit einigen gezielten Schüssen spezielle Bodenplatten zerstören, um so jeweils einen Vierfarbencode zu erlangen, mit dem sich erst Nachschub in der Basis verschaffen läßt. Ein weiterer „positiver Aspekt" jener Basen zeigt sich, wenn der Jet einmal zerstört werden sollte. Bei jedem weiteren Spiel kann man nämlich von der letzten angeflogenen Basis seinen Flug mit voller Energie und Munition (!) fortsetzen.

Insgesamt stehen dem Spieler bei diesem Game auch verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, aus denen er sich vor Spielbeginn einen geeigneten aussuchen kann. Als kleine Beigabe wurde auch noch ein Simulationsmodus integriert, mit dem sich 3/5 der gesamten Landschaft zur Erkundung überfliegen lassen, ohne irgendeine Bedrohung fürchten zu müssen.

Trotz allem konnte der erste Teil S.T.A.F.F. mich leider gar nicht überzeugen. Ein Grund ist sicherlich die verhunzte Steuerung, durch die wahrhaftig keine Spielfreude aufkommt. Mir war es jedenfalls unmöglich, an das Codewort heranzukommen, ohne daß eine erfolgreiche Beendung des Spieles leider nicht möglich ist. Die primitive Grafik bewirkt da auch keine Aufhellung des düsteren Gesamtbildes. Kurzum: Ein Schießspielchen von übelster Machart!

Doch kommen wir zum zweiten Teil, der in der sowjetischen Basis spielt. Glücklicherweise wird das Codewort erst am Ende des zweiten Spieles gebraucht, so daß man sich wenigstens schon mal bei diesem Spielchen versuchen kann, wenn man es auch nicht beendet.

Die Aufgabe besteht nur darin, jenes gesuchte ROM in der Basis zu finden. Vorher muß man aber noch einiges an Werkzeug einsammeln, mit dem sich der Chip bergen läßt. Hört sich gut an? In der Praxis erwartet den Spieler aber bloß ein simples „Leiter-, Kletter-, Hüpfspiel", das nach wenigen Spielen einem einigermaßen geübten Spieler überhaupt keine Schwierigkeiten mehr bereiten dürfte. Zwar wird der Spieler noch durch einige Wachroboter und herrenlose Loren behindert, was aber schon nach kurzer Zeit kein Hindernis mehr darstellt. Die „Wachmannschaften" weisen sich nämlich durch wenig „Kreativität" in Bezug auf ihre Wegwahl aus (ist nämlich immer derselbe).

Wenigstens hat man sich hier etwas mehr Mühe mit Grafik und Sound gemacht, wodurch diesem Teilspiel noch einmal das Prädikat Flop erspart bleibt. Neben der netten und gefälligen Grafik macht sich auch digitalisierte Stückchen bemerkbar. So läßt unser Abenteurer immer einen schönen Schrei vom Stapel, wenn er gerade dabei ist, ein Leben zu verlieren. Sogar ein Zeitlimit (!) gehört mit zum Programm, das dennoch keine großen Probleme aufwirft. Zusammenfassend läßt sich sagen, daß sich dieses Teilspiel ebenfalls nicht mit Lorbeeren beschmutzt hat. Zwar gehen Grafik und Sound in Ordnung, obwohl dies aber nicht über die Spielfreude hinwegtäuschen kann, die sich meines Erachtens ziemlich bald dem Nullpunkt nähert.

Torsten Blum

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	4

Foto: Atari ST

Der heiße Draht!

0 56 51 / 3 00 15

Liebe Leser, unsere HOTLINE wird durch einen elektronischen Partner verstärkt. Von nun an können neueste ASM-Tests und -Artikel Tag und Nacht abgerufen werden. Natürlich versteht unser elektronischer Freund nicht die deutsche Sprache, sondern die Signale Eures Heimcomputers. Langer Rede kurzer Sinn, wir haben eine MAILBOX, welche sowohl Informationen anbietet als auch Informationen entgegennimmt. Nutzen kann die MAILBOX jeder, der im Besitz eines Akustikkopplers oder eines Modems ist. Als Übertragungsparameter wird derzeit der Standard (300 Baud/ 8 Bit/1 Stop-Bit/keine Parität) verwendet. Zwar handelt es sich nicht um die schnellste Übertragungsart, dafür aber um die verbreitetste.

Wie wird die Verbindung aufgenommen?

Nachdem Ihr das Terminalprogramm eingestellt und den Akustikkoppler angeschlossen habt, kann die Mailbox angewählt werden. Sind die richtigen Parameter eingestellt, so erscheint nach wenigen Sekunden die Meldung:
PARAMETER 8/N/1
PRESS RETURN TO START SYSTEM
Nachdem Ihr diese Meldung mit RETURN quittiert habt, erscheint die Frage, ob Ihr in Englisch oder Deutsch kommunizieren möchtet. Die meisten werden wohl die deutsche Sprache bevorzugen und sollten deshalb diese Frage mit N beantworten. Jetzt kommt die übliche Frage nach dem USERNAMEN. Hier könnt Ihr wahlweise Euren Vornamen oder einen Phantasienamen verwenden. Habt Ihr auch diese Eingabe bewältigt, fragt das System, ob Ihr die Mailbox als Gast benutzt. Diese Frage ist bei einem ersten Kontakt immer mit J für Ja zu beantworten. Jetzt endlich erscheint die Tronic-Begrüßung und danach das MAILBOX-Hauptmenü.

Wie ist die Mailbox aufgebaut?

Die Mailbox ist in ein Hauptmenü und 9 Untermenüs (Rubriken) unterteilt. Zusätzlich kann über INFO ein Hilfsmenü mit Hilfstexten für Autoren/Einsteiger und Firmen aufgerufen werden. In dieser Rubrik werden auch ständig Neuerungen bzw. Veränderungen in der BOX bekanntgegeben. Also hier solltet Ihr zuerst hineinschauen. Aus Zeitgründen wird jedes Menü nur durch seine Überschrift dargestellt. Wer die einzelnen Menüpunkte noch nicht auswendig kennt, kann diese durch RETURN auflisten lassen. Die einzelnen Menüpunkte werden durch eine Zahl zwischen 1 und 9 angewählt. Mit 0 gelangt Ihr wieder zurück ins Hauptmenü. Einzelne Menüpunkte lassen sich vom Hauptmenü auch direkt auswählen, z.B. kommt Ihr mit der Eingabe 6.4 sofort in Rubrik 6 ASM-REVIEWS/SECRET SERVICE) Menüpunkt 4 (ANWENDER REVIEW SCHREIBEN). Wer also die Mailbox richtig kennt, wird diese Schreibweise bevorzugen.

Was bietet die MAILBOX?

Die MAILBOX ist insbesondere für die ASM-Leser gedacht, welche möglichst schnell die neuesten Reviews oder Tips/Tricks lesen möchten. So werden beispielsweise aktuelle REVIEWS noch einige Wochen vor Erscheinen des Heftes eingespeist. Besonders interessant für ASM-Leser ist das Verzeichnis aller getesteten Programme. In verschiedenen Rubriken für die Jahrgänge 1986/1987/1988 kann wahlweise eine alphabetische Liste einer bestimmten Programmkategorie abgerufen werden. Hier sind praktisch alle getesteten Programme mit Bezeichnung, Hersteller, Bezugsadresse, Noten usw. aufgelistet. Dieser Service ist allerdings noch in Arbeit und wird erst in Kürze zur Verfügung gestellt. Eine andere Möglichkeit bieten die Feedback-Seiten. Hier hat man die Möglichkeit, Briefe an die ASM zu richten. Diese Briefe sind in der Box zum größten Teil freigegeben und können von anderen Lesern gelesen bzw. sogar beantwortet werden. Natürlich könnt Ihr auch über Menüpunkt 1.8 eine wichtige Mitteilung direkt an den Verlag schicken. Dieser Menüpunkt eignet sich auch hervorragend für Bestellungen und Ähnliches.

Selbst als Autor aktiv mitarbeiten!

Bei dem Aufbau der MAILBOX wurde besonders viel Wert auf die Möglichkeit der Mitarbeit gelegt. So kann jeder, der sich als Autor berufen fühlt, einen Artikel oder Review in die einzelnen Rubriken ablegen. Diese Texte stehen dann für jeden Anrufer zum Lesen bereit. Besonders interessante Artikel/Reviews werden aus der Box entnommen und in unserer Zeitschrift veröffentlicht. Natürlich wird der Text in diesem Fall auf die übliche Art und Weise honoriert. Ihr solltet deshalb nicht vergessen, am Ende der Textübertragung die vollständige Adresse anzugeben. Wer regelmäßig für unsere Zeitschrift schreiben möchte, sollte die USER-Mitgliedschaft über Menüpunkt 1.9 beantragen. Dies ist kostenlos und bietet den Vorteil, daß der Autor nicht ständig seine Adresse im Text vermerken muß.

Autoren, die verhindern möchten, daß andere MAILBOX-Nutzer an den Text gelangen, sollten diesen über Menüpunkt 9.6 an uns schicken. Allerdings würde es uns freuen, wenn Ihr Euren Text zum Lesen freigebt, da die Box dadurch attraktiver wird. Bevor Ihr als Autor tätig werdet, solltet Ihr jedoch unbedingt das Info für Autoren abrufen, da hier noch weitere wichtige Informationen gegeben werden.

Programme per BOX!

Neben dem Austausch von Informationen ist die MAILBOX auch in der Lage, Programme entgegenzunehmen oder zu versenden. In diesem Fall gebt Ihr im Hauptmenü den Befehl FILES ein. Danach befindet Ihr Euch in einem Menü, von welchem aus Programme eingespeist oder abgerufen werden können. Die Bedienung dieser Funktionen ist relativ einfach und wird durch einen Hilfstext erläutert. Bedenkt jedoch, daß nur Programme eingespeist werden dürfen, welche als Public-Domain-Software gelten. Natürlich könnt Ihr auch Eure eigenen Entwicklungen zur freien Verfügung stellen. Programme können übrigens im ASCII-und XMODEM-Protokoll übertragen werden. Augenblicklich ist dieses Menü noch ziemlich leer, wir hoffen jedoch, daß Ihr dies bald ändert.

Schach per Modem!

Auch für unsere Schachfreunde haben wir uns etwas einfallen lassen. Neben einer Schachecke (Informationen/Reviews) können USER (eingetragene Mitglieder) auch über das Modem gegeneinander spielen. Wer mehr darüber erfahren möchte, sollte vom Hauptmenü aus das Schachmenü mit SPIELE aufrufen. Denkt daran, die USER-Eintragung ist zur Zeit noch kostenlos und erfolgt über Menüpunkt 1.9.
So, mehr wird noch nicht verraten. Wer mehr wissen möchte, sollte einfach in unsere neue Box reinschauen. Übrigens, solltet Ihr einmal nicht weiterkommen, so hilft fast immer der Hilfstext, der mit HILFE aufgerufen wird. Über die zahlreichen Befehle, die dort aufgelistet sind, läßt sich die Box Euren individuellen Bedürfnissen anpassen (z.B. die Umlaute/Seitenlänge etc.). Wißt Ihr einmal nicht weiter, so könnt Ihr mit SYSOP den System Operator rufen. Ist dieser gerade in der Nähe der Anlage, so kann dieser helfend eingreifen. Wir würden uns freuen, wenn Ihr Eure Meinung zur Mailbox bzw. zu unseren Heften in einer unserer Feedback-Seiten hinterlegt. Übrigens, neben unserer Mailbox sind wir jetzt auch per BTX über die Teilnehmernummer 05651/30016 erreichbar.

Viel Spaß wünscht der SysOp-Frank!

Liebe Leute,
wir haben uns sehr gefreut, daß die „Ewigen-Liste" bei Euch guten Anklang gefunden hat. Besonderen Dank an die Schnellschreiber vom Ponyclub des Reitvereins Kalthofen e.V., die uns ihre „Ewigen" zugeschickt haben. Die diesmalige Liste wurde zusammengestellt von: Marc Schwarzelühr, Nordhauser Str. 27, 5860 Iserlohn 8; Ulrich Rahlenbeck, Nordhauser Str. 28, 5860 Iserlohn 8; Volker Hengstenberg, Am Steinbach 7A, 5840 Schwerte; Rüdiger Deckert, Ohler Weg 45, 5860 Iserlohn; Gerhard Grosse Frericks, Am Spring 36, Iserlohn 8. Jeder von Euch erhält ein Software-Überraschungspaket mit unterschiedlichen Titeln. Außerdem haben wir natürlich wieder je drei Gewinner bei den Sound-Top-Ten und den Grafik-Top-Ten. Jeweils 20 Märker gehen an: Thomas Franziskowski, Riesenfeldstr. 32, 8000 München 40; Veit Wiegand, Postfach 2363, 5820 Gevelsberg; André Junghanns, Rosenstr. 8, 2803 Weyhe; Markus Wohlers, Fliegenmoor 28A, 2153 Neu Wulmstorf; Andreas Schäfer, Körnerstr. 9, 7850 Bremerhaven; Michael Rosenwirth, Jahnstr. 26, 6100 Darmstadt. Zum Schluß noch einmal die Teilnahme-Bedingungen. Bei Sound- und Grafik-Top-Ten genügt eine Postkarte auf der die favorisierten 10 Programmtitel stehen. Bei der „Ewigen-Liste" sollten Gruppen, die aus mindestens fünf Leuten bestehen (z.B. Schulklasse, Pfadfindergruppe, Fußballverein, Computer-Clubs etc.) mitmachen, wobei wir als Angaben, die Namen und Adressen der beteiligten Leute brauchen und deren Computersysteme. Zu gewinnen gibt es besagtes Software-Überraschungspaket bzw. je 20 DM bei Sound- und Grafik-Top-Ten für jeden.

Die Ewigen-Liste

zusammengestellt vom
Ponyclub des Reitvereins Kalthofen e.V.

1. Defender of the Crown
2. Leaderboard Golf
3. Winter Games
4. Krakout
5. Trivial Pursuit
6. Marble Madness
7. Football Manager
8. ACE of Aces
9. California Games
10. Auf Wiedersehen Monty
11. World Games
12. Summer Games II
13. Jack the Nipper II
14. International Karate +
15. International Karate
16. BMX Simulator
17. Test Drive
18. Chamonix Challenge
19. Street Surfer
20. Last Ninja
21. Murder on the Mississippi
22. Super Star Icehockey
23. To be on top
24. Mini Putt
25. Pirates
26. Combat School
27. Summer Games
28. Platoon
29. Arkanoid
30. Uridium
31. Indoor Sports
32. The way of the exploding Fist
33. Barbarian (Psygnosis)
34. Wizball
35. Street Sports Basketball
36. Tai-Pan
37. Vermeer
38. Kolonialmacht
39. Battleships
40. Skate or Die
41. Bangkog Knights
42. Apollo 18
43. Yie ar Kung Fu
44. Airborne Ranger
45. Roller Board
46. Mega Apocalypse
47. Asterix im Morgenland
48. Traz
49. Chessmaster 2000
50. Bomb Jack

Die besten Grafiken

1. Guild of Thieves (5)
2. Wizball (4)
3. Defender of the Crown (1)
4. IK + (3)
5. Platoon (–)
6. King of Chicago (–)
7. Jinxter (–)
8. Garfield (–)
9. Last Ninja (2)
10. Bangkok Knights (6)

Die besten Sounds

1. To be on Top (4)
2. Out Run (–)
3. Last Ninja (1)
4. Giana Sisters (8)
5. Bmx Kidz (–)
6. Arkanoid (3)
7. Wizball (5)
8. World Games (–)
9. Bangkok Knights (7)
10. Traz (–)

HOTLINE

TOP 30 im Juni/Juli

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	1	Platoon	C-64/Schneider/Spectrum	Ocean
2	10	Super Star Ice Hockey	C-64/IBM/ST	Databyte
3	2	Way of the Exploding Fist	C-64/Spectrum/Schneider	Ricochet
4	4	Tetris	Ami./ST/Schn./Spec./MSX/IBM/C-64	Mirrorsoft
5	8	Nebulus	C-64/Spectrum/Schneider	Heswon Consultants
6	3	BMX Kidz	C-64	Firebird
7	5	Giana Sisters	Amiga/ST/C-64	Rainbow Arts
8	6	Combat School	C-64/Spectrum/Schneider	Ocean
9	28	Dan Dare	C-64/Spectrum/Schneider	Ricochet
10	21	Arkanoid II	C-64/Spectrum/Schneider	Imagine
11	7	Bubble Bobble	C-64/Amiga/ST/Spectrum	Firebird
12	–	Super Stuntman	Schneider/Spectrum	Code Masters
13	16	California Games	C-64/Schneider	Epyx
14	9	Starwars	ST/Amiga/C-64/Spectrum/Schneider	Domark
15	11	Wizball	C-64/ST/Amiga/Spec./IBM/Schn.	Ocean
16	wieder drin!	Ikari Warriors	C-64/Spectrum/Schneider/ST	Firebird
17	–	Top Ten Collection	C-64/Schneider/Spectrum	Elite
18	20	Trantor	Schneider/C-64/ST/Spectrum	Go!
19	25	Ghostbusters	C-64/Schneider/Spectrum	Ricochet
20	–	Pac-Land	C-64	Grand Slam
21	24	Indoor Sports	Amiga/C-64/Spectrum/C-16/Schn.	Databyte
22	23	To be on Top	C-64	Rainbow Arts
23	26	Terramex	ST/Amiga/C-64/Schneider/Spectrum	Grand Slam
24	30	Winter Olympiad '88	C-64/ST/Am./Spec./Schn./C-16/IBM/XL	Tynesoft
25	–	Fred Feuerstein	ST/Amiga/C-64/Schneider	Grand Slam
26	–	Pink Panther	Amiga/ST/C-64/Schneider	Magic Bytes
27	–	Winter Edition	C-64	Epyx
28	22	Out Run	C-64/Spectrum/Schneider/Sega/ST	U.S. Gold
29	27	Black Lamp	ST/C-64/Spectrum	Firebird
30	13	Grand Prix Simulator	C-64	Code Masters

Top Ten/C-64

1 Platoon	Ocean
2 Super Star Ice Hockey	Databyte
3 Way of the Explodong Fist	Ricochet
4 Tetris	Mirrosoft
5 Nebulus	Hewson
6 BMX Kidz	Firebird
7 Dan Dare	Ricochet
8 Combat School	Ocean
9 Pac-Land	Grand Slam
10 Winter Edition	Epyx

Top Ten/ST

1 Tetris	Mirrorsoft
2 Bubble Bobble	Firebird
3 Starwars	Domark
4 Wizball	Ocean
5 Terramex	Grand Slam
6 Fred Feuerstein	Grand Slam
7 Pink Panther	Magic Bytes
8 Black Lamp	Firebird
9 Winter Olympiad '88	Tynesoft
10 Battleships	Elite

Top Ten/Schneider

1 Top Ten Collection	Elite
2 Arkanoid II	Imagine
3 Platoon	Ocean
4 Dan Dare	Ricochet
5 Way of the Exploding Fist	Ricochet
6 Nebulus	Hewson
7 Ikari Warriors	Elite
8 Combat School	Ocean
9 Trantor	Go!
10 Ghostbusters	Ricochet

Top Ten/Spectrum

1 Platoon	Ocean
2 Tetris	Mirrorsoft
3 Nebulus	Hewson
4 Combat School	Ocean
5 Super Stuntman	Code Masters
6 Starwars	Domark
7 Arkanoid II	Imagine
8 Way of the Exploding Fist	Ricochet
9 Ikari Warriors	Elite
10 Match Day II	Ocean

Top Ten/Amiga

1 Giana Sisters	Rainbow Arts
2 Tetris	Mirrorsoft
3 Starwars	Domark
4 Bubble Bobble	Firebird
5 Wizball	Ocean
6 Indoor Sports	Databyte
7 Jinks	Rainbow Arts
8 Fred Feuerstein	Grand Slam
9 Terramex	Grand Slam
10 Battleships	Elite

Top Ten/Atari

1 Arkanoid	Imagine
2 Winter Olympiad '88	Tynesoft
3 BMX Simulator	Code Masters
4 Mercenary	Novagen
5 Grand Prix Simulator	Code Masters
6 Football Manager	Addictive
7 Four Great Games	Micro Value
8 Soccer Boss	Alternative
9 Rockford	Mastertronic
10 Mirax Force	Tynesoft

Grafik & Animation: Subtil, sauber, super!
Story & Spiel: Banal, brutal, bekloppt!

Programm: Manhattan Dealers, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Silmarils, Frankreich.
Ein wahres Grafik-Festival können wir Euch (Atari-ST-Usern) anbieten. Das tun wir hiermit. Die andere Seite der Medaille ist die Story und der Spielablauf. Die Reportage klärt Euch auf. Warum nur, ja warum werden eigentlich immer öfter Super-Grafiken „mißbraucht", indem man wirklich übertrieben harte und unnötige gewaltverherrlichende Games produziert, die eh bald auf der „Schwarzen Liste" stehen werden, zumindest in der Bundesrepublik? Wie dem auch sei, wir haben uns mit dem Spiel zu beschäftigen, das ist unsere Aufgabe. Und die wollen wir jetzt mal wahrnehmen!

Fotos: Atari ST-Version

Gleich vorweg: Wundert Euch nicht, daß wir entgegen unserer Gewohnheit nur sehr wenig über das Spiel berichten werden. Dafür wollen wir die Bilder sprechen lassen, um aufzuzeigen, welche Möglichkeiten die Programmierer von heute haben, erstklassige Grafiken zu basteln, und dennoch nicht bereit sind, was **Ordentliches** daraus zu entwickeln. Doch: Entscheidet selbst!
Das Game stammt von dem hierzulande recht unbekannten französischen Programmier-Team **SILMARIS** und trägt den bezeichnenden Titel **MANHATTAN DEALERS.** Man hat sich bei diesem Dealers-Projekt an ein jüngst indiziertes Spiel aus England „erinnert", das lange Zeit in den Charts ganz oben stand. Die Story geht etwa so: Man schlage und trete Leute zusammen, die mit „Stoff" handeln. Diese Dealer müssen knock-outet werden, um ihnen das Rauschgift abzunehmen. Unser Held, ein Polizeibeamter in Zivil, macht sich, nachdem wir uns eine Stoff-Sorte (gleichbedeutend mit dem Schwierigkeitsgrad) ausgewählt haben, auf die Socken, Manhattan von dem lichtscheuen und kriminellen Gesindel zu säubern. Dies tut er aus unerfindlichen Gründen auf eigene Faust (und das im wahrsten Sinne des Wortes!), ohne irgendwelche Unterstützung (recht merkwürdig!). So habe ich mich für Euch ins erste Level der Unterwelt begeben, um Euch zu beschreiben, wie simpel man die New Yorker, pardon: Manhattaner Probleme lösen kann:
Zunächst finde ich mich in der 42nd Street wieder, wo sofort ein Punk-Dealer mit Kette auf mich wartet. Sogleich beginne ich mich zu wehren (oder greife ich an?), schlage und trete in fernöstlichem Stile den Jungen viermal zusammen (Stick + Richtung + Feuer), um dem sicherlich mausetoten Burschen ein paar Kilogramm (!) Stoff abzunehmen (Stick nach hinten + Feuer). Natürlich hat mich mein erster Fight Energie gekostet; dies sehe ich anhand einer gelben Lebenssaft-Anzeige, die allmählich von Gelb auf Rot (Totenkopf) absackt. Zu diesem Zweck gehe ich ans Ende von Manhattan (wann immer es nötig erscheint), um das aufgesammelte Zeug per Feuer ins Feuer werfen. Um dorthin zu gelangen, muß ich ganz nach rechts bis zum letzten Bild. Kurz zuvor befinde ich mich auf einer Straße, in der neben einem weiteren Dealer („Stiletti-Joe") noch ein sehr schnell vorbeirasendes Motorrad mein frühzeitiges Ableben sicherstellen sollen (Letzterem sollte man unbedingt ausweichen. Man kann die Jungs nicht vom Gefährt holen!).
Na, dann auf in einen Kellerraum! Hier sehe ich gleich zwei Burschen, den Punkie von vorhin und einen uniformierten Criminal, der eine Motorsäge gegen mich richtet. So warte ich, bis der Punkie mir zurück zur Treppe folgt, dort dränge ich diesen zum Absatz und schlage so lange zu, bis er die Stufen hinunterstürzt. Jetzt geht's gegen den etwas schwerfälligen, aber scheinbar äußerst gefährlichen Motorsägen-Dealer, der ein paar Mal gegen einen Schrank gehämmert wird, ehe er leblos liegen bleibt. Dem Burschen kann ich gleich ne ganze Menge Stoff abnehmen – hätt' ich nicht vermutet.
Und so weiter und so weiter. Was folgt, sind Baseball-Dealer, Dealer-Sympathisanten, die mit Steinen, Müll und anderem Kram werfen, Ninja-Kämpfer in China Town (!!!) und eine, ich würde sagen: „St. Pauli-Dame", die peitschenknallend auf mich los geht. Die Frau ist einem wilden Monster gleich; gleichsam un- wie weiblich (blonde Mähne, Slip, schwarze Seidenstrümpfe und Strapse). Na, ist das nicht nett? Haben die Programmierer auch mal an die Frauen gedacht...(jetzt seid Ihr dran, Euch Eueren Teil zu denken!
So, haken wir schnell noch die Steuerung ab, bevor ich Euch mit den MANHATTAN DEALERS „allein lasse": Sie ist präzise; der Stick gewährleistet optimale Bedienungs-, Bewegungs- und Schlag - Möglichkeiten.
Man kann's kaum besser machen. Doch: Leider sollte man die gewonnenen und gereiften Erkenntnisse in puncto Grafik, Animation und präziser Stick-Abfrage in einem anderen Gewand präsentieren. Nicht, daß Ihr vielleicht meint, ich sei weltfremd oder verberge meine Augen vor „Realitäten": Ich bin schlicht und einfach der Meinung, daß so etwas nur für Machos, Sadisten und andere „Quälgeister" interessant sein dürfte. MANHATTAN DEALERS gehört storymäßig sicherlich nicht in die Softothek eines Humanisten! *Manfred Kleimann*

Grafik	12
Animation	11
Spielablauf	2
Motivation	0
Preis/Leistung	?

Erobern oder erobert werden

Programm: Conqueror, **System:** Archimedes, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Superior Software, Leeds, England, **Muster von:** Superior Software.

Nicht erst seitdem wir *Zarch* (siehe ASM 1/88!) dem staunenden ASM-Publikum vorstellten, brach auch in Deutschland das *Archimedes*-Fieber aus. Was kann der Rechner? Wie schnell ist er? Sind die Games vornehmlich in Basic geschrieben? Dies sind nur einige Fragen, die uns oft gestellt wurden. Nun haben wir uns entschlossen, den „Nachfolger" des schon legendären Archimedes-Zarch der ASM-Leserschaft zu präsentieren. Er kommt wiederum von **SUPERIOR SOFTWARE** (eine Leedser Hegemonie in Sachen Archimedes?) und heißt **CONQUEROR.**

Gleich vorweg einige interessante Neuigkeiten: CONQUEROR spielt ebenfalls auf der schon typischen, gewölbten Oberfläche, die wie eine Aneinanderreihung von landwirtschaftlichen Nutzflächen aussieht. Doch: Hier fährt man auf derselben, während man bei Zarch lediglich starten, landen und abstürzen kann. Die Steuerung erfolgt über Maus **und** über die Tastatur. Man findet hier ein strategisches Kampfspiel vor, wo wir mit Panzern auf die Jagd nach feindlichen Verbänden gehen. Und: Die Geschwindigkeit ist beileibe nicht so hoch, wir wie es von Zarch gewohnt waren...

CONQUEROR ist ein Game, das in drei verschiedenen Varianten gespielt werden kann: 1.) als reines Action-Spiel (allein gegen die CPU-Panzer). 2.) als strategisches Action-Game (kleine Gruppe von Panzern, die den Feind sichten und vernichten müssen) und 3.) als reines Strategie-Programm (bis zu 16 Panzer werden strategisch gegen die Feinde eingesetzt). Die Art des Games kann man aus dem Anfangsmenü auswählen.

Foto: Archimedes

Die Hintergrundstory ist unerheblich und schnell erzählt: Man befindet sich im Kriegszustand (2. Weltkrieg). Es gilt, einen Landstrich nach (deutschen) Panzern zu durchforsten; Straßen und Dörfer vom Feinde zu säubern, wie's so schön heißt. Hier und da tauchen die braunen Panzer auf und versuchen, Euch zu vernichten. Dasselbe Ziel verfolgt auch ihr. Nur die „other way around"...

Zum Ablauf: Zunächst seht Ihr Euren Panzer. Er steht. Es genügt nicht, an der Maus rumzufummeln, man muß schon die Tasten „N" und „M" gleichzeitig drücken, damit sich das tonnenschwere Gefährt von der Stelle bewegt. Die Tasten allein gedrückt, bewirken einen Drehung nach rechts bzw. nach links. Die Maus kommt jetzt auch zum Einsatz: Mit der linken Taste dreht Ihr den Feuerturm des Panzers nach links, mit dem rechten nach rechts. Der mittlere Knopf ist zum Feuern da. Der ganze Steuermechanismus erwies sich schon sehr rasch als nervig. Es ist einfach unerklärlich, wie man ein solches Programm mit einer derart komplizierten Tasten/Maus-Philosophie ausstatten konnte!

Wie dem auch sei – ich spielte durch. So hatte ich voller Tatendrang vergessen, wo ich mich befand. Ich hatte meine eigenen Leute auf dem Gewissen, als ich Häuser, Kirchen und andere Gebäude zerschoß. Dafür gab's als Strafe Minuspunkte (!!!). Als ich meinen ersten (feindlichen) Panzer den Turm wegschoß, hatte ich stolze 0 Punkte auf dem Konto (so geht's halt im Leben; man muß erst das Negative überwinden). Aber auch der Gegner war nicht dumm. Da ich – wegen der Steuerung – mein Rohr nicht schnell genug auf den Feind einrichten konnte, hatte der mir schon meinen weggeschossen. Doch: Nach kurzer Zeit erhalte ich einen neuen (einen von insgesamt dreien). Jetzt ging ich etwas vorsichtiger zu Werke: Ich untersuchte erst einmal die Gegend, bis ich an das „Ende der Welt" stieß („End of Battle Area" wurde mir angezeigt). Nun hatte ich alles gesehen, die Steuerung einigermaßen im Griff und ging nun wohlgemut auf die Suche nach den Feinden. Nur: Ich fand einfach keinen mehr, der es mit mir aufnehmen wollte. Gelangweilt, wollte ich schon das Programm abbrechen, bis urplötzlich drei Panzer auf mich zurasten, mich völlig überraschten, so daß ich nur noch einen mitnehmen konnte, bevor auf meinem Monitor Game Over eingeblendet wurde...

Fazit: CONQUEROR ist teurer als *Zarch*. Es ist langsamer als das Erstlingswerk. Es bietet nicht den Spaß, den man sich Archimedes-mäßig gewünscht hatte. Es ist kein Hit. Dennoch: Beeindruckend war es schon zu sehen, wie sich der/die Panzer bewegten, Spuren auf den Feldern (Flurschäden!) hinterließen und das Scrolling realisiert wurde! Ein erklecklich Ding ist CONQUEROR sicherlich nicht. Für Archimedes-Fans wird aber kein Weg an einem mittelmäßigen, soundlosen Programm vorbeiführen, denn leider gibt's noch nicht allzuviel für den kommenden (?) Super-Rechner.

Manfred Kleimann

Grafik	**8**
Sound	**Effekte**
Spielablauf	**5**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**5**

C-64-Version

Programm: Subterranea, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Rack It/Hewson, **Muster von:** Hewson.

Hatten sogenannte „Billiglabels" noch zum Ende des letzten Jahres einen Aufwärtstrend zu verzeichnen, sind es jetzt nur noch die „besseren" Games, die den Weg in die Hitparaden finden. Dies liegt an einem unverkennbaren Trend, nämlich dem Trend hin zu teurerer, aber auch qualitativ besserer Software. **SUBTERRANEA** von **RACK IT** gehört zu den 10 Mark-Spielen, die ihren Preis auch wert sind. Zwar kann man nichts Überragendes verlangen, wer aber gern ballert und auch auf eine gute Grafik wert legt, ist mit dem Game gut bedient.

Auf eine lange Vorgeschichte hat man verzichtet. Der Spieler muß in insgesamt sechzehn Levels eine Reihe von Aliens abschießen und am Ende eines jeden Levels einen „Superalien" abknallen, um dadurch ein Extra-Raumschiff zu bekommen. Außerdem kann man durch Anschießen eines „E"-Symbols einen Schutzschild bekommen, den man in einigen Levels braucht, um bis zum Ende durchzukommen.

Die Steuerung des Raumschiffs, das übrigens wie auch die Angreifer recht groß dargestellt ist, ist denkbar einfach. Man kann sofort „einsteigen" und auch der Schwierigkeitsgrad ist nicht sehr hoch. (einen Poke im „Secret Service" können wir uns sparen)

Fazit: SUBTERRANEA ist ein gut spielbares Game mit ansprechender Grafik, für das man ruhig einen Zehner rüberwachsen lassen kann. Wer allerdings eine „Herausforderung" sucht, sollte von SUBTERRANEA die Finger lassen. Es ist recht schnell durchgespielt.

str

Grafik	**7**
Sound	**5**
Spielablauf	**6**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**8**

Nicht übel

El Robo

Programm: Tube Runner, **System:** C16/116/Plus4, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Muster von:** [20].

Programme für den C16 gibt es ja mittlerweile ziemlich viele. Die meisten Spielprogramme bieten aber von der Qualität her nicht gerade das, was man als Superspiel bezeichnen könnte. Anders bei **TUBE RUNNER** von **GREMLIN GRAPHICS:** Hier ist ein Spiel entstanden, das begeistern kann. Super-Grafik, Softscrolling, klasse Animation und ein schnelles Spielgeschehen! Das ist der Stoff, aus dem Programmhits gemacht werden!

Gefangen in einem riesigen Labyrinth muß der Spieler als Tube Runner versuchen zu entkommen. Natürlich versucht der Herr dieses Labyrinths, die Flucht zu verhindern. Aus diesem Grund werden dem Tube Runner zahlreiche Gefahren in den Weg gelegt. Das Ganze spielt sich in einer futuristisch anmutenden Umgebung ab. Die Gänge des Labyrinths werden in etlichen Farben dargestellt und wirken richtig plastisch.

Das Spielfeld ist in mehrere Ebenen unterteilt, die mit Hilfe von Aufzügen, die in diesem Spiel wirklich nur Aufzüge sind, erreicht werden können. Um nach unten zu gelangen, läßt man sich einfach in einen der vielen Schächte fallen. Der Spieler hat nur eine begrenzte Zeitspanne zur Verfügung, um alle Gegenstände, die zur Lösung eines Levels notwendig sind, einzusammeln. Da wären zunächst mal die Schlüssel. Die braucht man, um bestimmte Tunnel zu öffnen. Dann kommen die Juwelen. Die werden benötigt, um in den nächsten Level zu gelangen, was automatisch geschieht, sobald alle Juwelen gefunden sind. Batterien sind auch im Labyrinth verteilt. Der Tube Runner verliert beim Laufen ständig Energie. Ist sie aufgebraucht, dann stirbt eine der Spielfiguren. Die Batterien wirken wie ein berühmter Schoko-Riegel, sie bringen verbrauchte Energie sofort zurück! Als Letztes gibt's dann noch die sogenannten Bullets. Sammelt man die auf, so kann man schießen. Dies ist recht sinnvoll, da auch etliche Aliens ihr Unwesen in den Gängen treiben.

Das Labyrinth wird von Level zu Level größer, die Zahl der einzusammelnden Juwelen steigt natürlich auch. Zum Glück ist aber auch die zur Verfügung stehende Zeit länger. Im zweiten Level muß man schon sehr aufpassen, daß man sich nicht selbst den Weg dadurch verbaut, daß man die Schlüssel am falschen Ort benutzt. Passiert dies, so kann man den Joystick ruhig loslassen. Einen Weg, diesen Level doch noch zu beenden, gibt es dann nämlich nicht mehr!

Foto: C-16 Version

»Super-Grafik, Soft-Scrolling, klasse Animation, schnelles Spielgeschehen: Das ist der Stoff, aus der Programm-Hits gemacht werden!«

Der Sound ist leider recht kläglich, was aber nicht zuletzt auch daran liegt, daß ein sehr großer Aufwand für die Grafik betrieben wurde, und das Spiel **auch in der Grundversion** des C16 läuft. Eine solche Lösung ist auch vorzuziehen, denn was nützt der tollste Sound, wenn die Grafik zum Weglaufen ist? Selbst mich als Amiga-Freak konnte dieses Spiel begeistern. Wer es sich nicht zulegt, ist selbst schuld!

Ottfried Schmidt

ASM HIT

Grafik	12
Sound	4
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	10

Gutes C-16-Sampling

Programm: Four Great Games, **System:** C-16/Plus4, **Preis:** ca. 20 DM, **Hersteller:** Tynesoft, Blaydon, England, **Muster von:** Versandhandel Lindenschmidt, Löhne.

Endlich gibt's mal jede Menge aus Good old England für den C-16/Plus4, und diesmal sogar in einem großen Gamespack für nur 20 Märker! Kaum zu glauben, aber wahr: **TYNESOFT** hat eine Sammlung von vier C-16-Klassikern mit dem Titel **FOUR GREAT GAMES** auf den Markt geworfen (schwupp), die ihr Geld wahrlich wert ist. Na, dann wollen wir doch mal einen kleinen Blick auf diese Spiele werfen und schauen, was da alles auf den erfahrenen Spieler lauert!

Also, das erste Game der Sammlung nennt sich BATTLE STAR und ist der überaus gelungene Versuch, einen Uridium-Verschnitt auf dem C-16 zu programmieren. Die Grafiken der Plattformen sind gut gelungen und lassen gutes Baller-Feeling aufkommen. Absolut super ist aber das Scrolling (horizontal), das auch auf jeden einzelnen Steuerbefehl so exakt reagiert, daß das Spielen zur Freude wird.

Ach ja, 'ne Spielhandlung gibt's sogar auch noch, und die sieht so aus: Alle Minen und feindliche Aliens müssen vernichtet werden. Ist doch einfach, nicht? Im Spiel selbst stellt sich diese simple Story aber als haarsträubendes Abenteuer heraus, bei dem ein klarer Kopf, gute Nerven und vor allen Dingen gute Reflexe gefordert sind. Da geht der Punk ab!

Auf geht's zum zweiten Game, dem LUNAR DOCKING. Die Spielhandlung: Ein Astronaut muß Treibstoffboxen im Erdorbit auffangen, dann zum Raumschiff fliegen und jede Box dort einzeln ablegegen. Auf dem Bildschirm sieht man unten die Erde nur noch als schmale Sichel, und ganz oben gibt's das Raumschiff mit ein paar Öffnungen (für den Treibstoff, logisch). Dazwischen, ja dazwischen fliegt allerlei Weltraum-Schrott durch die Gegend, dem es natürlich auszuweichen gilt. Eine Aufgabe, dei echt heavy ist, denn der Space-Schrott fliegt in **zwei** Richtungen durch die unendlichen Weiten, und zwar mit einem Affentempo und außerdem massierter als auf der wildesten Müllhalde. Die Motivation ist zwar anfangs relativ hoch, aber nach kurzer Zeit verliert man schon etwas an Interesse, denn leider werden alle Gegenstände mit dem normalen C-16-Zeichensatz gescrollt (is nix mit Sprites), was die entsprechenden Effekte gibt...

Nun ja, widmen wir uns also nun dem dritten Spiel dieser Sammlung, FUTURE SHOCK. Dieses Game ist wieder ein absolutes Hammerprogramm, denn neben einem verwinkelten Labyrinth, jeden Mengen Feinden, einer guten Grafik und schönen Hintergründen müssen noch verschiedene Puzzleteile gefunden werden. Aber nicht genug damit: Die Teile müssen auch noch zusammengesetzt werden! Nimmt man noch die gute, präzise Joysticksteuerung und das saubere Scrolling hinzu, kann man FUTURE SHOCK nur als Top-Act auf diesem Sampler bezeichnen!

Jetzt geht's in den Endspurt, denn mit ACK-ACK kommen wir nun zum letzten Game des Packs (schnief!). Das Spielkonzept ist wohl eines der ältesten der Softwaregeschichte, aber nichtsdestotrotz macht das Ganze viel Funs: Eine Armada von feindlichen Aliens wil den Mond stürmen, und dies muß mit Hilfe einer neuentwickelten Superphotonenwaffe verhindert werden. Keine der fiesen Alienbomben darf den Boden erreichen, denn sonst geht's der Photonenwaffe samt Spieler an den Kragen. Die Grafik ist ganz nett und die Animation für dieses Spiel ausreichend. Was will man mehr?

Alles in allem sind die FOUR GREAT GAMES also eine lohnenswerte Anschaffung, die viele Stunden Spaß auf dem kleinen Commodore bereiten dürfte. Für diesen Taschengeldpreis dürfte keiner an dieser Spielesammlung vorbeikommen!

Michael Suck

Grafik	3-10
Sound	2-4
Spielablauf	2-10
Motivation	2-9
Preis/Leistung	7

„Einfach mörderisch!"

Programm: Return to Genesis, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Firebird, London, England, **Muster von:** [2].
Während alle Welt gespannt auf die entgültige *Uridium*-Version für den Atari ST wartet, kommt **FIREBIRD** mit einem brandheißen Ballerspielchen der *Uridium*-Gattung auf den Markt. Dieser Clone nennt sich **RETURN TO GENESIS.**

Natürlich richtet sich bei Ballerspielen dieser Art speziell für den Atari ST, das Augenmerk zuerst auf die Qualität des Scrollings (mir ging es jedenfalls so), das auf diesem Computer angeblich so schwer zu realisieren sein soll. Das neue Programm von FIREBIRD zeigt aber, daß es im Gegensatz zu dieser weitläufig verbreiteten Meinung doch nicht so schlecht um die Scrollfähigkeiten des Atari ST bestellt ist. Bevor ich jedoch zu sehr in die technischen Details verfalle (kommt später), soll hier erst einmal die Vorgeschichte zu diesem Spielchen folgen:
„Als Captain O'Rourke die Akte öffnete, dachte er noch an einen Routineauftrag. Doch beim Anblick der Worte 'GENESIS PROJEKT' war er urplötzlich hellwach. Halbvergessene Legenden kamen wieder in seine Erinnerung. Zahllose Gedanken schossen ihm durch den Kopf. 'Eine Superrasse bestehend aus Wissenschaftlern, die ihre Forschungen in den Dienst der Menschheit stellte......Gut für einen Comic, aber was haben diese Geschichten in einer Regierungsakte verloren ?'
Sicherlich hatte O'Rourke schon von diesen Legenden gehört, obwohl er nie an sie geglaubt hatte. Dennoch begann er erregt, sich der Akte zu widmen: 'Das Projekt startete im Jahre 4600 zur Zeit der bakteriellen Revolutution. Eine Gruppe von Wissenschaftlern, die aus den führenden Geistesgrößen selektiert worden war, hatte den Auftrag, ein geheimes Regierungsprojekt (damals noch als Clonworld 50 bekannt), zu unterstützen. Das Ziel dieses Projektes war es, neue Methoden zur Beseitigung der damaligen Probleme der Menschheit zu entwickeln.......
Nur 12 Wissenschaftler wurden ausgewählt, wobei aber jeder von diesen Erwählten 50mal dupliziert (geclont) wurde. Jedes dieser Duplikate entsprach in allen Eigenschaften seinem Original, so daß man eine äußerst effektive Arbeit erwarten durfte. Nach einem ausgiebigen medizinischen Check wurden sie schließlich zu fremden Planeten geschickt, um dort ihre der Menschheit dienenden Forschungen zu beginnen. Schon nach kurzer Zeit konnten die Wissenschaftler mit beachtenswerten Ergebnissen aufwarten.
Die Menschheit konnte rund 1600 Jahre von weiteren Ergebnissen profitieren, bis im Jahre 6204 eine Invasion der Mechanauts auf den von Wissenschaftlern bewohnten Planeten der lebensnotwendigen Forschung ein Ende bereitete. Von nun an mußten unsere Wissenschaftler für ihre neuen Herrscher arbeiten. Um jedoch das Leben der Wissenschaftler nicht zu gefährden, verzichtete unsere Regierung bisher auf eine Kampfhandlung mit dem Gegner...' Captain O'Rourke blätterte noch ein wenig in der Akte, bevor er ..."
Bevor ich sie nun weiter mit dieser „neuen" Geschichte quäle, möchte ich mich lieber mit wichtigeren Dingen beschäftigen. Die Aufgabe dürfte wohl klar sein. 'Retten sie die Wissenschaftler.....blablabla'. In der Praxis sieht das dann so aus, daß man mit seinem Raumgleiter in alter *Uridium*-Manier über zahlreiche Planetenoberflächen hinwegdüst und dort die 12 Wissenschaftler einsammelt (nicht abschießen!). Natürlich schauen die „Mechanauts" nicht tatenlos zu, sondern mischen kräftig mit und bereiten dem Spieler ein wahrhaftig heißes Leben. Im Gegensatz dazu erzeugen die Bauten auf den Planeten keine Schwierigkeiten, da man problemlos mit diesen kollidieren kann, wobei aber das Raumschiffchen wie eine Flipperkugel abprallt. Als besonders nett erweist sich dieser Effekt, wenn man mit voller Geschwindigkeit gegen eine solche Barriere düst. In einem solchen Fall wird der Gleiter nämlich ein erhebliches Stückchen zurückgeschleudert, was sich bei einer „Feindverfolgung" oder auf der Flucht als äußerst fatal erweisen kann. Die einzige Gefahr, die dem Spieler also droht, stellen nur die angreifenden Aliens dar. Und gerade diese sind wahrhaft mörderisch. Zwar greifen sie meist nur zweit oder zu dritt an, wogegen sie aber aus allen Rohren schießen und zudem noch auf „Kollisionskurs" bedacht sind, was im Erfolgsfall dem Spieler ein Leben kostet.
Sollte zwischen diesen zahlreichen Konfrontationen noch Zeit bleiben, ist es sehr ratsam, die 12 auf der Planetenoberfläche verstreuten Wissenschaftler aufzunehmen (einfach „drüber wegfliegen"), um so in das nächste Level zu gelangen. Als eine wertvolle Hilfe erweist sich während heißen Gefechten ein Übersichtsradar über die Planetenoberfläche, auf der alle Wissenschaftler und feindliche Raumschiffe angezeigt werden. Wenn man erst einmal Wissenschaftler an Bord genommen hat, kann man sich auch ihrer Forschungsprojekte bedienen, falls diese an einem Projekt überhaupt gearbeitet hatten. Auf Druck der HELP-Taste erscheint ein Extrascreen mit den „Köpfen" der Wissenschaftler. Unter diesen kann man sich nun einen aussuchen, dessen Projekts man sich bedienen will. Vor dem ersten Spiel sollte man jedoch zuerst die Anleitung genauestens studieren, in der die einzelnen Wissenschaftler und ihr derzeitiger Forschungsstand (soweit bekannt) genau aufgeführt werden. Mit Hilfe dieser Informationen läßt sich nun der geeignete „Professor" auswählen. Dadurch lassen sich auch die Fähigkeiten des Raumgleiters verbessern (z.B. Dreifach-Laser etc.), womit sich natürlich erheblich „effektiver" kämpfen läßt (aber, wem sag' ich das?).
Von der technischen Seite konnte RETURN TO GENESIS wirklich überzeugen. Die Grafiken der einzelnen Level wurden wirklich nett gezeichnet. Im Gegensatz zu *Uridium* wirken sie aber nicht so detailreich. Stattdessen bietet jedes Level seine eigene Grafik, die sich von den anderen Levels sehr unterscheidet. Wie schon in der Einleitung erwähnt, ist das Besondere an diesem Programm das hervorragende Scrolling, das wirklich fast alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Die Programmierer haben sogar keine Mühen gescheut, die Planetenoberfläche über einen Untergrund scrollen zu lassen, was technisch sicherlich gut realisiert wurde, aber dennoch etwas komisch aussieht (seit wann bewegt sich eine Planetenoberfläche über einem Untergrund?).
Viel Mühe hat man sich auch mit den „Aufbauten" der Planeten gegeben. So kann der Spieler durch Röhren fliegen, unter manchen Konstruktionen hindurchfliegen etc. Gerade hier sollte man aber besonders vorsichtig sein, da sich der „Feind" unter solchen Bauten mit Vorliebe versteckt hält und dann aus dem Hinterhalt „zuschlägt". Grafisch hat RETURN TO GENESIS wirklich so einiges zu bieten, so daß man gespannt sein darf, wie die *Uridium*-Version für den Atari ausfallen wird. Aber auch der Sound gehört zur gehobenen Klasse, wo doch schließlich David Whittaker verantwortlich zeichnet. Schön macht sich auch die Sprachausgabe, obwohl sie bei der „Verkündung des Game Overs" für mich eher „störend" wirkte. RETURN TO GENESIS ist zwar kein ASM-Hit (ging knapp vorbei), wenn auch vom Technischen her alles stimmt. Dazu fehlt einfach noch so das „gewisse Etwas". Dennoch ist RETURN TO GENESIS genau das Richtige für die „*Uridium*-lose" Zeit. Aufgrund der besonderen Gemeinheiten und Schwierigkeiten von RETURN TO GENESIS dürfte die Motivation wohl für längere Zeit erhalten bleiben. Kommentar vom Ballerexperten Ottfried Schmidt: „Einfach mörderisch!" *T. Blum*

ST-Fotos

Grafik	**10**
Sound	**8**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**

c16chris

GUTZ

Ein rieseiger Alien hat Dich verschlungen. Jetzt heißt es: schnell raus aus dem Bauch, bevor er Dich verdaut! Das ist jedoch nicht leicht, denn der einzige Ausgang ist sein Mund und der Weg durch alle Eingeweide ist lang und gefährlich.

FIREFLY

Schlag das System! Steuere als Pilot das Kampfschiff "Firefly" durch einen nervenzerreissenden Krieg im All, um die Erde vor einer Herrschaft ausserirdischer Roboter zu bewahren.

NUMMER 1

TARGET

Es ist ein Kampf gegen die Unterdrückung. Du mußt überleben, und wieder für Gerechtigkeit und Güte zu sorgen. Hart und grausam wird es sein und auf den Straßen wirst Du zur lebenden Zielscheibe.

Imagine ...the name of the game

ARKANOID
TAITO COIN-OP
REVENGE OF DOH

Das ausserirdische Raumschiff "ZARG" ist in unsere Atmosphäre eingedrungen. Jetzt beginnt der Arkanoid-Sternenkrieg von neuem. Noch aufregender, noch atemloser ist die Rache der Armee "Doh".

Imagine ...the name of the game

Vielen Dank allen Lesern von ASM, die uns zum Software-Haus des Jahres 1987 gewählt haben.
Wir versprechen: **Noch mehr Action 1988!**

ocean

ariolasoft

It's Ballertime!

Programm: IO, **System:** C64, **Preis:** ca. 45 DM, **Hersteller:** Firebird, London, England, **Muster von:** Firebird.

Hätte ich damals schon geahnt, wie frustrierend dieser Test werden würde, vieleicht hätte ich es dann gelassen. Doch bei allem Frust, der beim Spielen von **FIREBIRDs IO** aufkommen kann sei dieses angemerkt: Hat man erst mal angefangen zu spielen, kann man kaum wieder aufhören!

Aber nun mal von Anfang an: IO, das ist ein Spiel, welches eine fatale Ähnlichkeit zu *Nemesis II* hat. Auch das Thema ist das gleiche: Raumschiff fliegt durch ein Höhlensystem, Feinde können dies überhaupt nicht leiden und ballern wie verrückt usw. usw... Das kennt man ja mittlerweile. Allerdings gibt es bei allen Ähnlichkeiten doch auch Unterschiede: IO verfügt über eine fantastische Grafik, die den C64 wirklich voll ausreizt. Die obligatorischen Sonderwaffen gibt es natürlich auch, nur kann man bei IO nicht auswählen, welche Waffe man verwenden möchte. Sammelt man ein entsprechendes Symbol ein, so wird diese Waffe auch benutzt. Ansonsten kann man nur sagen: „Hut ab!" Es gibt bei diesem Programm Features, die in dieser Form und Fülle nur selten zu finden sind! Ich setzte mich also vor den Computer und lud das Game. Nach einem gut gezeichneten Titelbild erschien nach kurzer Zeit das Spiel, und die Titelmelodie erklang. O.k, da gibt's wesentlich Besseres, die Melodie kann man ungestraft vergessen. Nach einer kurzen Entspannungsphase und einigen Fingerübungen legte ich dann los. Ich drücke den Feuerknopf und wurde zum ersten Mal angenehm überrascht: Der Spielscreen tauchte auf, und am oberen Bildrand erschien ein großes Mutterschiff, das mein Schiffchen absetzte und im blauen Himmel verschwand (kleine poetische Anwandlung. Der Autor). Kaum zum Spiel bereit, tauchte auch schon das erste Problem auf. Zwei Bodengeschütze eröffneten sofort das Feuer auf mich. Ich ging sofort tiefer und schoß, woraufhin ich auch gleich die zweite Überaschung erlebte: Dat Ding schießt nur ein Mal! Solange ein Schuß unterwegs ist, hat man keine Möglichkeit, sich zu wehren. Darum auch gleich ein dummer Spruch: Schießt man einmal nur daneben, kostet dies dann meist ein Leben!

ASM HIT

Trotzdem sind zwei Bodengeschütze natürlich keine Gegner für mich, dies dachte ich jedenfalls. Denn kaum hatte ich sie zerblasen, da tauchte eine Welle von Angreifern in einem derartigen Tempo auf, daß ich keine Zeit mehr zum Reagieren hatte. Dieses war das erste Leben und das zweite folgte leider gleich darauf. Doch beim dritten Versuch hatte ich es dann geschafft. Die Angreifer kommen nämlich immer in der gleichen Reihenfolge und an den selben Positionen zum Vorschein. Da gewöhnt man sich sehr schnell dran. So geht das dann noch eine Weile weiter, so daß man diesen Teil des Spiels relativ schnell beherrscht. Von Zeit zu Zeit gibt es auch noch Smart-Bombs, die man aufsammeln kann. Oder vielmehr, nicht aufsammeln kann, denn wenn man sie berührt, fliegen alle Gegner, die zu diesem Zeitpunkt auf dem Bildschirm sind, in die Luft. Man sollte das Aufnehmen einer Smart-Bomb solange wie irgend möglich verzögern, damit man möglichst viele Angreifer auf einem Schlag zerstören kann. Natürlich gibt es als Gegner nicht nur Angriffswellen und Bodengeschütze, oh nein, da sind noch zahlreiche andere Gemeinheiten eingebaut. Ist man eine Weile durch die Gegend geflogen, so kommt die nächste Überraschung unweigerlich völlig überraschend (das ist ja wohl auch der Sinn einer Überraschung). Eine Lasersperre! Da steht doch tatsächlich eine Lasersperre. Na gut, dachte ich mir, einfach den richtigen Zeitpunkt abwarten und dann nichts wie durch. Denkste! Da habe ich wohl den richtigen Zeitpunkt verpaßt! Nächster Versuch. Äh, endlich durch, doch was ist das? Um Gottes Willen, Maaama! Was war passiert? Ein gigantischer fliegender Wurm raste auf mich zu, flog einige Kreise und erwischte mich voll. Aber nach einigen (meist vergeblichen) Versuchen, ließ sich auch dieses Problem lösen (ganz nach oben fliegen, so daß man den Hintergrund schon berührt, die Kollissionsabfrage läßt sowas nämlich zu).

Ich könnte jetzt natürlich noch seitenlang über die einzelnen Stationen meines Fluges durch die Höhlen berichten, doch lassen wir es an dieser Stelle genug sein. Es folgen die technischen Daten: Die Grafik ist, wie bereits weiter oben erwähnt, äußerst gut. Beim Sound sind einige Abstriche zu machen. Scrolling, Animation und Tempo konnten dagegen voll überzeugen. Also, Ballerfreaks, nichts wie ran an den Feind! Wer IO im Laden stehen läßt, der ist selbst Schuld, wenn er sich um den Genuß eines technisch perfekt in Szene gesetzten Ballerspiels bringt!

Ottfried Schmidt

»Otti meint, daß FIREBIRD's IO in puncto Grafik und Animation vom Allerfeinsten ist! Man kann den Programmierern eigentlich nur zu dieser sauberen Arbeit gratulieren. Ballerspiele mit horizontalem Scrolling gab's schon viele: IO schlägt sie jedoch alle! Okay?«

Fotos (2): C-64-Version

Grafik	**11**
Sound	**6**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**8**

Was gibbets Neues von McGibbits?

Programm: Infiltrator II, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** Mindscape/ U.S. Gold.

Vor fast zwei Jahren hatte die computerbegeisterte Öffentlichkeit erstmals Gelegenheit, Bekanntschaft mit dem unerschrockenen Superhelden Jimmy McGibbits zu machen. Eben dieser McGibbits, seines Zeichens Held der Lüfte und Hauptfigur des überaus erfolgreichen Programms Infiltrator, kehrt nun auf unseren Monitor zurück. Dessen bedarf es, nachdem es sich der selbstredend bitterböse Oberschurke, in einem Anfall faschistoiden Größenwahns (nicht umsonst wird diese Ausgeburt des Bösen in der knapp gehaltenen Anleitung als Mad Leader bezeichnet) in den Kopf gesetzt hat, die Weltherrschaft an sich zu reißen. McGibbits wird nunmehr die ebenso ehrenwerte, wie schwer zu lösende Aufgabe gestellt, die Welt zu retten.

Das Programm setzt sich aus drei seperat zu ladenden Abschnitten zusammen, die jeweils in drei Segmente aufgeteilt sind. Hier soll nun in Kürze beschrieben werden, welche Mutproben unser Flieger-Held zu bestehen hat.

Teil 1 beinhaltet eine Simulationssequenz, in deren Verlauf der Spieler die Labors des Bösewichts, in denen dieser Wissenschaftler mit dem Ziel der Entwicklung besonders effektiver Nervengase gefangenhält, ausfindig macht. Es versteht sich von selbst, daß der Spieler während dieser Suche von einigen, ihm offensichtlich nicht Wohlgesonnenen, attackiert wird. Um sich zur Wehr zu setzen, stehen dem Spieler jedoch allerlei neckische Apparaturen zur Verfügung (Bordkanonen etc.), die ihm das Leben, zumindest auf dem Papier, leichter machen. Da den Programmierern in der Zwischenzeit auch zu Ohren gekommen zu sein scheint, daß ein bodenständiges Action-Spiel von der Vielfalt der zur Verfügung stehenden Extrawaffen lebt, kann man sich auch hier mit etlichen (wenn auch spärlich gesäten) Zusatzutensilien ausrüsten. Das Arsenal mehr oder weniger neuer Waffen umfaßt in unserem Falle u.a. Granaten und Munition.

Hat der Spieler den Technologiekomplex des Fieslings erreicht, muß er diesen nach einigen für Action-Adventures typischen Einlagen (Codewörter usw.) stilgerecht in Schutt und Asche legen, um dann so schnell wie möglich in die Heimatbasis zurückzukehren.

Dort erwartet ihn, wer hätte das gedacht, eine weitere unter Top-Secret einzustufenden Geheimsache. Alle Abschußrampen für Nuklearraketen des Opponenten müssen ausfindig gemacht und deaktiviert werden, wobei auch ein Kernreaktor (zur Freude bestimmter politischer Kreise) lahmgelegt werden muß.

McGibbits letzte Mission führt diesen nun zum Bösen persönlich. Der Showdown gestaltet sich insofern etwas komplizierter, als der Spieler hier in einer ermüdenden Actionsequenz dem Fiesling einen Sprengsatz einzupflanzen und dem Programm ein erfreuliches Ende zu setzen hat.

Über weite Strecken weist **INFILTRATOR II** frappierende Ähnlichkeiten mit seinem Vorgänger auf. Der integrierte Flugsimulator mag zwar auf den ersten Blick durch seine Vollkörpergrafik überzeugen, in puncto Handhabung wurden jedoch kaum Verbesserungen angebracht. Auch die anderen Abschnitte wirken aufgrund ihrer klötzchenhaften Grafik bisweilen antiquiert, was jedoch durch die knifflige Aufgabenstellung kompensiert wird. Betrachtet man INFILTRATOR II im Vergleich zu Produkten wie *Chuck Yeager's AFT*, so wird klar, daß sich die **MINDSCAPE**-Produktion handwerklich nicht ganz auf der Höhe der Zeit befindet. Die schlichte Grafik und vor allem der monotone Sound, der ertönt, sind nicht gerade dazu angetan, den Kritiker in Entzücken zu versetzen. Hartgesottenen *Infiltrator*-Fans kann man das Ganze jedoch ruhigen Gewissens als Ergänzung ihrer Softwaresammlung ans Herz legen.

Klaus Vill

Grafik:	**7**
Sound:	**6**
Spielablauf:	**7**
Motivation:	**7**
Preis/Leistung:	**6**

Alter Bekannter

Programm: Warlock, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 47 Mark, **Hersteller:** The Edge, London, England, **Muster von:** [2].

Für den Atari ST gibt's jetzt, sollte ich sagen: „endlich"?, auch eine Art *Batman-Head over Heels-3D Gamemaker...* Derjenige, der für die ST-User ein 3D-Spiel á la *Ocean* hervorzauberte, ist **THE EDGE.** Der Titel des Abenteuers: **WARLOCK.**

Wie man sich vielleicht schon denken kann, bewegt sich unser Held recht munter durch ein 3D-Raumgebilde, das in vierlei Hinsicht an obengenannte Anspielungen anknüpft. Die Kamera, die uns den Blickwinkel auf das Geschehen eröffnet, hängt in der rechten oberen Ekke, so daß wir von oben „diagonal" in die verschiedenen Räume Einblick erhalten. Hier sehen wir auch unseren Freund, den wir mit dem Stick steuern. Der „arme Ritter", ein wenig an die Figur des *Nightshade*-Männchens erinnernd, hat laut Anleitung die mühselige Aufgabe, sich selbst als Bösewicht aus der Gefangenschaft seiner eigenen Burg zu befreien. „Die Macht des Guten" hat ihn (gerechtfertigterweise?) auf Eis gelegt. So, nun seid Ihr dran! Wollt Ihr dem Bösen helfen und es freisetzen? Mal genau anders rum...

Wie dem auch sei, man macht sich ja doch daran - egal, wie die Story ausgelegt wird -, die Titelfigur aus der Notlage zu befreien. So ging's mir jedenfalls. Was blieb mir auch anderes übrig? Sonst könntet Ihr diesen Test-Bericht ja nicht verfolgen. Es entwickelte sich wieder einmal ein Kampf gegen allerlei Ungetüme. Zunächst geht man als WARLOCK ins Rennen. Danach hat man Gelegenheit, sich in Gnome oder Trolle zu verwandeln, falls man den entsprechenden Zaubertrank findet. Das Ziel des ganzen Geplänkel ist es, eine Art „Stein der Weisen", in diesem Fall den „Kristall der Macht" zu finden, um sich letztendlich gegen den „Zauberer des Guten" durchzusetzen...

Alles schön und gut. Wie sich doch die Stories gleichen! Was bei WARLOCK herauskam ist eine Kombination aus verschiedenen bereits bekannten Elementen auf BATMAN-Basis. Man untersucht die einzelnen Räume, freut sich, wenn man was gefunden hat und weicht Unannehmlichkeiten geschickt aus. Die Ahhh- und Ohhh-Effekte, die uns beispielsweise auch bei *Microdeal's Airball* entzückten, kommen hier nicht mehr an. Da hilft es auch nichts, daß die Figuren recht gut gezeichnet, animiert sind und Teleportation dafür sorgt, daß anständige Verwirrung ins Spiel gebracht wird. Auch die Hintergrund-Grafik ist okay, keine Frage. Aber: Mir persönlich wurde es schnell leid, weiter auf das Spiel einzugehen. Langeweile machte sich breit. Zudem kommt, daß die Steuerung in diesem 3D Puzzle mir erhebliche Kopf- und Stickzerbrechen bereiteten. An dieser Stelle muß ich gestehen, nicht ganz objektiv zu sein. WARLOCK ist meiner Meinung nach kein Gewinn für die ST-User. Vielleicht gibt es aber auch solche, die *Batman* und ähnliches früher auf anderen Rechner gemocht haben. Diese könnten beim THE EDGE-Produkt zugreifen, zumal der (Low Budget-) Preis zu stimmen scheint. Grafik gut, Gameplay langweilig.

Robert Fripp

WARLOCK
Atari ST

Grafik	**10**
Sound	**6**
Spielablauf	**4**
Motivation	**4**
Preis/Leistung	**6**

c16chris

Das Fahrstuhl-Drama

Programm: Impossible Mission II, **System:** Atari ST, C-64 (getestet), Spectrum, Schneider, IBM, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 45 - 75 DM (Disk.), Hersteller: Epyx, USA, **Muster von:** U.S. Gold, Birmingham, England.

Fotos (2): C-64-Version

Er ist wieder da, der Salti-schlagende Superheld ohne Furcht und Adel, gegen den James Bond aussieht wie ein armes Würstchen ohne Senf! Wieder muß er Elvin Atombender in seine Schranken verweisen, und wieder sieht es so aus, als sei diese Mission unmöglich durchführbar. Wer anders als der Spieler, der seine letzten Kröten für die Spiel-Diskette ausgegeben hat, soll also die **IMPOSSIBLE MISSION II** durchführen? Natürlich niemand, und so bleibt die Rettung der Welt mal wieder mir überlassen...

Wenn man nun die Anleitung näher studiert, versteht man den Spieltitel völlig, denn einfach wird's dem I.M.-Freak wahrlich nicht gemacht: Erst einmal muß in jedem der fünf elvinischen Wachttürme ein dreistelliger digitaler Code zusammengebastelt werden, um durch die Sicherheitssperre zum nächsten Turm zu gelangen. Dessen einzelne Ziffern können überall, also in jedem erkennbarem Objekt, versteckt sein. Zum Untersuchen von Lampenschirmen, Autos, Gemälden, Reckstangen und anderen Möbeln muß sich der Held einfach vor das Objekt stellen und mit Joystickdruck nach vorne zum Untersuchen gebracht werden. Dann erscheint nämlich das Symbol „Searching" mit einem langsam abnehmenden Streifen. Ist der Streifen abgezählt, erscheint entweder "nothing" oder eines von sieben verschiedenen Objekten. Im einzelnen gibt es:

Eine Codeziffer
Zurücksetzung der rauminternen Fahrstühle
Plattformen können nach links oder rechts bewegt werden
Zeitlich begrenzte Deaktivierung der feindlichen Roboter
Erleuchtung von dunklen Räumen
Zeitbomben zum Öffnen von Safes
Minen

Die einzelnen Symbole für diese Möglichkeiten können unbegrenzt gesammelt werden. Angewendet werden sie, indem man nach dem Eintritt in einen Raum zum Sicherheitsterminal des guten Elvin läuft (sieht aus wie ein normales Computerterminal) und sich dort eines der gesammelten Extras aussucht. Minen und Zeitbomben müssen zusätzlich durch Ziehen des Joysticks nach hinten und Drücken des Feuerknopfs gelegt werden - und dann macht's „rums". Von den Code-Ziffern sollte man in jedem Wachturm so viel wie möglich mitnehmen, denn der gesamte Code muß noch mit Hilfe des Taschencomputers unseres Helden zusammengefriemelt werden.

»Hier kommen Action- und Strategie-Fans voll auf ihre Kosten!«

Dies kann nur in den Zwischengängen mit Druck auf den Feuerknopf getan werden. Dann bewegt man eine Hand auf das Drei-Ziffern-Symbol des Taschencomputers und schaltet die Ziffern in jeder Spalte mit der Hand und den angegebenen Cursortasten für jede Spalte hoch und runter. Erscheint in dem Fenster die richtige Ziffer, bekommt Ihr die Meldung „found". Manko bei diesem Feature: Die richtige Ziffer muß wieder verstellt werden, will man in der nächsten Spalte ebenfalls die richtige finden, denn die Meldung „found" verschwindet sonst nicht.

Weiterhin gibt's in jedem Wachturm einen Safe, der mit einer Zeitbombe gesprengt werden muß, um ein Teil einer Melodie aufzunehmen, die wiederum als Ganzes den Zutritt zu den Expreßliften (sind zwischen den Türmen) gestatten. Die Safes sind ganz gemein angeordnet und außerdem noch schwer bewacht. Kompliziert, nicht? Aber es kommt noch dicker: Diese Expreßlifte führen zum Zentralturm des Bösewichtes, wo lediglich noch der richtige Computer gefunden und ausgeschaltet werden muß, damit die tödlichen Raketen nicht abgeschossen werden können (uff...). Um diese Hammeraufgabe noch richtig abzurunden, gibt's noch ein schickes Zeitlimit, daß rapide beim Verlust eines Leben abnimmt (dafür hat man aber auch „unendlich" viele davon) sowie einige Safes, die ein und denselben Melodieteil beinhalten. Der Effekt: Zum einen kann ab und an viel Zeit für ein schon vorhandenes Melodiestück draufgehen, zum anderen müssen unnötige Tracks vom dem eigens im Taschencomputer befindlichen Kassettenrekorder gelöscht, die anderen aber auch richtig angefügt werden.

Das Styling der einzelnen Räume ist **EPYX** dabei mal wieder super gelungen. Komplizierte Plattformen, eine Reihe von unterschiedlich gefährlichen Robotern und gewitzt angelegte Lifte machen dem Spieler das Leben und Untersuchen von Objekten manchmal ganz schön schwer. Strategisches Geschick, Taktik, Ideen und ein Quentchen Glück gehören einfach dazu, will man die IMPOSSIBLE MISSION II lösen. Klar, daß bei diesem Remake auch einige alte Bekannte wieder dabei sind. So gibt es wieder das tolle Helden-Sprite aus dem ersten Teil, daß nach wie vor faszinierend animiert ist sowie jede Menge Digi-Speech, bei der vor allen Dingen der markerschütternde Todesschrei unseres Agenten durch und durch geht. Die Grafik paßt also hervorragend zum Stil des Spiels und befindet sich auf hohem Niveau, auch wenn kaum besondere Leckerbissen geboten werden. Sound gibt's auch, und zwar eine recht gut gelungene Titelmelodie, dafür aber muß man sich während des Spiels mit ein paar Sound-Effekten begnügen.

Wer schon damals nächtelang vor *Impossible Mission I* hing, um endlich den fiesen E.A. niederzumachen, der wird vom zweiten Teil mit Sicherheit ebenso begeistert sein. Das Spielkonzept hat sich zwar um keinen Deut geändert, dafür ist aber auch die Ausführung rundum gelungen, so daß das Game viel Spaß macht. IMPOSSIBLE MISSION II bleibt nämlich jederzeit spannend und ist so intelligent aufgebaut, daß neben den Action-Fans auch die Strategie-Begeisterten voll auf ihre Kosten kommen. Außerdem: Viele Spiele und Spielkonzepte erleben Legionen von Nachfolgern, und da war ein zweiter Teil eines solchen Klassikers wie *Impossible Mission* schon längst überfällig. Wer weiß, vielleicht kann Elvin Atombender auch dieses Mal wieder seine Haut retten...?

Michael Suck

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

Nichtig

Programm: Canonride, **System:** C-64, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), ca. 40 DM (Disk.), **Hersteller:** Ariolasoft, **Muster von:** Ariolasoft.

CANONRIDE heißt die neueste **ARIOLASOFT**-Produktion, die auf der Münchhausen-Geschichte basiert; zumindest, was den Flug des Helden auf der Kanonenkugel angeht. In CANONRIDE muß man eine auf einer Kanonkugel sitzende Figur durch diverse Räume eines Labyrinthes steuern, Pulver und andere Gegenstände einsammeln, verschiedenen Geistergestalten ausweichen, um zum Schluß die Kanone zu finden und sich aus den Räumen heraus schießen zu lassen. Das heißt im Klartext: Nichts Neues. Nachdem man das Game eingeladen hat, kommt man dann zum weiterführenden Schluß: Nur Altes.

Der Sound ist zwar ganz ordentlich, aber die Grafik sieht aus wie von vor 4 Jahren. Der Screen ist labyrinthartig mit roten Backsteinmauern aufgebaut. Ab und an findet man einen „Parkplatz", von dem aus man bei Verlust eines Lebens weitermachen kann, einen Icon oder einen „Feind" vor. Das Gameplay ist einfach, die Geister leicht zu umgehen. Spannung kommt überhaupt nicht auf.

Obwohl es 128 Räume gibt, ist das Game auch wenig abwechslungsreich. Ich habe mich total gelangweilt. Fazit: Das Game ist unter aller Kanone. *str*

Grafik	**3**
Sound	**7**
Spielablauf	**(schnarch)**
Motivation	**0**
Preis/Leistung	**1**

Ordentlich

Programm: Herobotix, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10,– DM, **Hersteller:** Rack it, Hewson Consultants Ltd., **Muster von:** Mastertronic, England.

Wieder ein Programm für schmale Geldbeutel: **HEROBOTIX** ist das neuste Low-Budget-Spiel von dem Hewson-Label **RACK IT**. Das Szenario: Eine Gruppe von Weltraumpiraten hat eine neue Waffe gestohlen: Der Z-Strahl-Teile-Beschleuniger (wortwörtlich übersetzt) kann einen ganzen Planeten in Staub umwandeln (praktisch!). Da man dies natürlich nicht zulassen kann, wird ein Roboter mit dem Spitznamen HEROBOT in die Zentrale der Rebellen gebracht. (Schon merkwürdig, welche Namensfindungen unsere Programmier-Jungs immer wieder hervorbringen!)

Dieser Roboter, von Ihnen gesteuert, darf nun sechs Teile dieses Beschleunigers suchen und muß dann schließlich mit ihnen flüchten. Hindernisse gibt es mehr als genug: In jedem Bild befinden sich verschiedene Roboter, die zudem auch noch unterschiedlich reagieren, es müssen Schalter in einer bestimmten Reihenfolge umgelegt werden usw. Die Grafik entspricht dem Durchschnitt: Mittelmäßige Animation und Hintergrundgrafik. Auch der Sound bietet nichts Überragendes. Fazit: HEROBOTIX ist zwar seine zehn Mark wert, aber man darf seine Ansprüche nicht zu hoch stellen. *stephen*

Grafik	**7**
Sound	**7**
Spielablauf	**7**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**

Dürftig

Programm: UCM (Ultimate Combat Mission), **System:** C-64, **Preis:** ca. 12,– DM, **Hersteller:** Mastertronic, London, England, **Muster von:** Mastertronic, England.

Ein absolut dürftiges Billig-Spiel kommt diesmal von **MASTERTRONIC** und nennt sich **UCM (Ultimate Combat Mission).** Für zwölf Deutsche Mark bekommt man neben der Programmkassette (immerhin ein BASF-Band!) eine Minianleitung, die auch Brillenträger wohl nur mit Schwierigkeiten lesen können. Die Story ist so abstrakt, daß ich darauf verzichte, sie zu erwähnen. Dementsprechend ist das Spiel: Es gibt zwei Parteien. Massen von Robotern und einen Menschen! Immerhin kann man sich aussuchen, in welche Rolle man schlüpfen will. Egal, für wen Sie sich entscheiden, es darf geballert werden. Und das im Stile eines (Name des Spiels von der Zensur gestrichen).

Die abzuschießenden Objekte sehen, soweit dieses grafikmäßig zu erkennen ist, verdammt menschenähnlich aus. Ich bin zwar nicht gerade ein Befürworter der Bundesprüfstelle ( ), aber manchmal frage ich mich, was da für Programme produziert und vertrieben werden. Das einzige Positive an UCM ist wohl immer noch der Sound, der gerade so über dem Durchschnitt liegt. Mein Tip: Damit die Müllberge nicht unnötig anwachsen, sollte man sich dieses Programm nicht kaufen! *stephen*

Grafik	**5**
Sound	**6**
Spielablauf	**2**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**3**

Lächerlich

Programm: Operation Ahoria, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10,– DM, **Hersteller:** Pirate Software, England, **Muster von:** Active Sales & Marketing, England.

Selten habe ich so gelacht! Uli fragt noch „Was ist denn das?", dann lachen wir beide los. Vor Lachen komme ich kaum zum Reden, ich verweise auf das Cassettencover. **OPERATION AHORIA** von **PIRATE SOFTWARE** steht da. Klingt nach nichts, ist auch nicht mehr. In diesem Spiel geht es um irgendeinen Stein, der lebenswichtig für irgendjemanden ist und...richtig, der Stein soll von so irgendeinem mutigen Kämpfer wiedergefunden werden. Nun laufen Sie also über oder auch unter der Planetenoberfläche (toll!) und suchen das Ding (Spannung!). Dabei können Sie verschiedene Gegenstände, die Ihnen behilflich sein sollen, aufnehmen und benutzen. Natürlich (wie auch sonst) wird man bei der Erfüllung seiner Aufgabe von allerlei Aliens bedroht, die man (oh, Wunder der Technik!) auch abballern kann. Aber das Beste kommt noch. Diese Grafik! Grafik, Animation und Geschwindigkeit sind einfach zum Lachen (oder Heulen). Für so etwas Mickriges sind selbst 10 DM zu schade. Sound? Na gut, einen Anwesenheitspunkt bekommt er, mehr wäre geschmeichelt. An diesem Spiel ist wirklich nichts dran, was man positiv erwähnen könnte. Vom Kauf rate ich aus gesundheitlichen Gründen (Lachkrampf, Brechreiz, Magengeschwür, ...) ab. *P. Braun*

Grafik	**2**
Sound	**1**
Spielablauf	**2**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**2**

„Mittel"-Stuntman!

Programm: Super Stuntman, **System:** Schneider CPC (getestet), Spectrum, C-64, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Code Masters, England, **Muster von:** Codemasters.

Wenn Colt Sievers, Held der beliebten ZDF-Vorabend-Serie, über die Mattscheibe flimmert, kommt er leider nur selten dazu, seinen eigentlichen Beruf, den des Stuntmans nämlich, auszuüben. Stattdessen geht er seiner nicht minder gefährlichen Nebentätigkeit, der Verbrecherjagd, nach, dies natürlich nicht ohne hier und da seine ausgezeichnete körperliche Verfassung unter Beweis zu stellen.

Wenn Ihr Lust habt, Euch auch mal als Stuntman zu betätigen, so könnte **CODE MASTERS'** „Neues" das Richtige für Euch sein: **SUPER STUNTMAN**. Doch an dieser Stelle muß ich Eurer Vorfreude leider schon einen kleinen Dämpfer verpassen, denn eigentlich ist SUPER STUNTMAN ein Programm, das nach dem Muster hinlänglich bekannter Rennspiele gestrickt ist. Man steuert nämlich in den insgesamt sieben Levels verschiedene Fahrzeuge, Autos und Schnellboote und versucht, durch erfolgreiches Beenden der Levels die Stunts für einen Actionfilm unter Dach und Fach zu bringen.

Nachdem die Klappe zum ersten Take gefallen ist (ich könnte glatt vom Fach sein, was?), findet man sich in einem Sportwagen wieder und muß sich den Weg durch ein unebenes Gelände bahnen. Attackiert wird man von anderen Fahrzeugen, die man jedoch abschießen kann. Aufgabe ist es, den Regisseur des Films durch gewagte Stunts zufriedenzustellen. Fährt man beispielsweise durch Wasserlachen, so kommt der Wagen ins Schlingern, dreht sich ein paarmal um die eigene Achse, und das Punktekonto wächst. Allerdings darf dies nur zweimal pro Bild geschehen, ein drittes Mal überlebt der Fahrer nicht mehr. Schafft man es, innerhalb des vorgegeben Zeitlimits das nächste Level zu erreichen, so folgt eine neue Einstellung, bei der ein Motorboot über ein mit reichlich Hindernissen gespicktes Gewässer manövriert werden muß.

SUPER STUNTMAN ist sicher kein aufregendes Programm, dazu fehlt es der Idee an jeglicher Originalität. Dennoch kann man das Game ganz gut spielen, vorausgesetzt, daß man sich erst einmal an die etwas schwierige Steuerung gewöhnt hat. Für zehn Mark kann man Schlechteres bekommen. *Bernd Zimmermann*

Grafik	**7**
Sound	**8**
Spielablauf	**7**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Bummbumm mit 16 Bit

Programm: Obliterator, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England, **Muster von:** 7.

OBLITERATOR heißt die neueste grafische Augenweide aus dem Hause **PSYGNOSIS**. Wie der Titel schon sagt (vom lat. obliterare=zerstören), bei diesem Game geht es darum, einiges kaputtzumachen, genauer gesagt: Ein außerirdisches Superraumschiff, daß bereits die gesamte Sternenflotte vernichtet hat und sich nun auch auf die Erde stürzen will. Dies muß verhindert werden, und so wird der letzte Kämpfer einer Eliteeinheit, der letzte OBLITERATOR, an Bord des Raumschiffes gebeamt. Seine Aufgabe: Fünf Steuereinheiten finden und ausbauen, damit das Raumschiff seiner wichtigsten Funktionen beraubt wird. Die Steuereinheiten sind zuständig für den Plasma-Antrieb, Schutzschilder, Waffensysteme und Computer. Drak (so heißt unser Einzelkämpfer) ist dabei anfangs nur mit wenig Munition und einer Pistole ausgerüstet, aber an Bord des Schiffes gibt es Waffen bis hin zur Bazooka und die entsprechende Munition, die Drak aber erstmal aufsammeln muß. Außerdem gibt es an manchen Stellen noch eine Verbindungseinheit, bei der man den augenblicklichen Spielstand saven kann (mit „Help" erhält man dann die Spieloptionen und kann gesavete Stellungen wieder laden). Hat man zudem die ganzen Steuereinheiten gefunden, muß zusätzlich noch ein Aktivierungsmodul für die Shuttle des Feindschiffes aufgenommen werden, damit Drak rechtzeitig fliehen kann. Dafür bleibt ihm aber nicht viel Zeit, denn wenn er alle Steuereinheiten gefunden hat, werden seine bis dahin gesammelten Punkte bis null abgezählt, und dann fängt die Erde mit der letzten Großoffensive an und würde Drak logischerweise mitvernichten.

Fotos (2): ST

Wie von PSYGNOSIS gewohnt, so präsentiert sich auch der OBLITERATOR mit exzellenten Grafiken, bei denen man jedem nur einen guten Farbmonitor wünschen kann. Bis zum Spielanfang sind es allein schon drei tolle Bilder, und sollte man es gar versäumen, die Aufgabe zu lösen, gibt's noch ein schönes Bild mit totem Astronaut und Universum und dazu ein paar passende Trauerklänge. Überhaupt ist der Sound exzellent gelungen und bietet viel von dem, was man dem mageren ST-Chip gar nicht zutrauen möchte. Echt hörenswert!

Alle Gänge des verwinkelten Raumschiffes sowie die darin befindlichen Aliens und anderes Ungeziefer sehen toll aus und sind vom Styling her kaum noch zu verbessern. Exotische Roboter samt schleimigen Glubschwesen, zweibeinige Killerkugeln, Miniraumschiffe im Stil der „Recognizers" von *Tron* und dergleichen mehr lassen Entdeckerfreude aufkommen. Da macht Drak natürlich keine Ausnahme: Jede Drehung und Bewegung, jeder Sprung oder Schuß ist bis ins kleinste animiert, das Sprite ist groß, mehrfarbig und läßt die kleinsten Details erkennen.

Leider kam beim Test trotzdem nicht der rechte Spielspaß auf, denn OBLITERATOR krankt an alten PSYGNOSIS-Übeln: Der Animation und Steuerung. Unten am Bldschirmrand gibt es eine Kommandoleiste mit den einzelnen Bewegungs- und Aktionsmöglichkeiten, die man mit der Maus anklicken kann. Außerdem können die Bewegungen Draks zusätzlich noch mit einem Joystick gesteuert werden, oder der Mauszeiger wird einfach auf dem Spielfeld in die gewünschte Position gebracht. Mit der linken Maustaste läuft Drak dann in die entsprechende Richtung, hält man die rechte gedrückt, wird der Winkel der Waffe eingestellt und mit der linken Maustaste dann gefeuert. Will man aber Gegenstände aufnhemen, springen oder in Verteidigungsstellung gehen, ist man wieder auf die Kommandoleitse mit den Ikonen angewiesen. Das ist ganz schön umständlich und nervenraubend, denn einerseits kann man in brenzligen Lagen manchmal nicht schnell genug reagieren, andererseits ist die Steuerung sehr unpräzise. Nimmt man jetzt noch die schleppende Animation hinzu, die sehr langsam und ziemlich ruckelig ist, so kann das Spielen manchmal schon zur Qual werden.

Was soll man da machen? OBLITERATOR ist grafisch und soundmäßig perfekt, daß Spielkonzept akzeptabel - aber es ist fast unspielbar! Natürlich kann man sich auch an eine solche miese Steuerung und die schlechte Animation gewöhnen, aber solche Punkte **müssen** einfach bei einem guten Shoot-em-up stimmen, denn Action und Spannung heißt auch Schnelligkeit!

Also Leute, sooo schlecht ist OBLITERATOR zwar nicht, aber für dieses Programm hätte ich eher als Grafik-Demo Verwendung.

Michael Suck

Grafik	**11**
Sound	**10**
Spielablauf	**6**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Feuer frei!

Programm: Fireblaster, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 35 Mark, **Hersteller:** Prism Leisure, England, **Muster von:** 46.

Mit einem Shoot 'em up der Marke *Galaxians* kommt das englische Softwarehaus **PRISM LEISURE** den Besitzern eines Atari ST. **FIREBLASTER,** so der Titel, handelt, wie bei Games dieses Genres üblich, im Weltraum, den es von feindlichen Angreifern zu säubern gilt. Die Aliens kommen in den einzelnen Levels in Geschwadern auf das Schiff des Spielers zu, das man vertikal und horizontal bewegen kann. Eine Drehung um die eigene Achse ist nicht möglich. Der Munitionsvorrat ist (im Gegensatz zu den Schiffen, deren man anfangs drei besitzt) unbegrenzt, so daß man nach Herzenslust alles abballern kann, was den Zugang zum nächsten Level versperrt. Die Schwierigkeit steigt von Level zu Level, ganz so, wie man das von etlichen anderen, ähnlich aufgebauten Spielen her kennt. Wichtig ist es, das getreue Ebenbild des eigenen Schiffs, das man hier und dort zu Gesicht bekommt, nicht abzuschießen; vielmehr sollte man andocken (Berührung genügt), was ein Zusatzleben und erhöhte Feuerkraft bringt.

Foto: ST

Die Grafik des Spiels ist an Bescheidenheit kaum zu übertreffen, was vor allem in der bescheidenen Animation bei den Explosionen seinen unrühmlichen Höhepunkt findet. Bedenkt man, daß das Spiel für den Atari St produziert wurde, so kommen einem, angesichts der Nichtausnutzung der Fähigkeiten dieser Maschine, schon die Tränen in die Augen. Dennoch aber hat mir das Spielchen irgenwie Spaß gemacht. Hin und wieder ist es halt doch ganz erholsam, mal so ein richtig primitives Ballergame zu spielen, bei dem man nicht nachdenken, sondern nur draufhalten muß.

Bernd Zimmermann

Grafik	**5**
Sound	**6**
Spielablauf	**6**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**

Immer feste drauf!

Programm: Target, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca 44 (Disk.), **Hersteller:** Imagine, Manchester, England, **Muster von:** 7.
Muskelgestählte Helden ohne Grips sind ja momentan nicht nur in der Filmbranche in, sondern in besonderem Maße auch im Softwaregeschäft. Da kann es schon mal vorkommen, daß die lieben Kleinen nicht so ohne weiteres an solche Brutalo-Spiele herangelassen werden, was Firmen wie **IMAGINE** allerdings nicht dabei stört, fleißig Nachfolger von Beat 'em up-Klassikern zu produzieren. Das neueste Machwerk dieser Sparte heißt schlicht **TARGET** und ist der zweite Teil eines bei uns bereits indizierten Games. Der Spieletitel ist übrigens eine schamhafte Abkürzung für die sensiblen Deutschen, denn in England heißt das Ding *Target Renegade* und bietet demnach auch genau das, was wir alle schon beim Vorgänger liebten. Die Spielstory läßt sich ebenso einfach erklären, denn in ihr wird nur erklärt, daß sich der Typ aus dem ersten Teil in den Händen von „Mr Big" befindet, so daß dessen Brüderchen (also der Spieler) nun auf Rache sinnt. Der Weg zur Befreiung ist aber schwer, denn immerhin warten fünf nervenzerfetzende Levels auf unseren Helden, mit viel Klopperei, versteht sich. Das erste Level in einem Parkhaus ist dabei dem zweiten aus dem ersten Teil verdammt ähnlich, da unser Held hier gegen die Mitglieder einer Motorradgang samt Motorrädern fighten muß. Teils kommen die spritigen Rocker zu Fuß, teils auf ihrem Gefährt daher. Die Rocker holt man mit einem Sprungkick nach rechts oder links aus dem Sattel (Feuer+Joy. rechts/links oben), um sie dann zu Fuß mit gezielten Boxhieben außer Gefecht zu setzen. Beim ersten Teil hatte IMAGINE den Fehler gemacht, die Steuerung total in den Sand zu setzen, weil die Jungs statt dem Feuerknopf des Joysticks zwei Tasten des Keyboards zur Ausführung der Aktionen verwendeten (war das ätzend zu spielen...). Dies ist nun besser gelungen! Drückt man nämlich Feuerknopf, so können nun alle Kampfaktionen (insgesamt acht) mit dem Joystick ausgeführt werden. Ohne den Feuerknopf läuft das Sprite dann einfach nur in der Gegend umher. Simpel, nicht? Aber auch mit der guten Steuerung sind die einzelnen Levels bei TARGET schwer zu schaffen. Sollten die Rocker oder andere Typen einen Baseballschläger oder ähnliches in der Hand halten, hilft nur mutiges Rangehen und Boxen. Geht man nämlich auf Distanz, kriegt man schnell den Rundschlag solcher Keulen ab. Wenn Ihr dann den Träger einer solchen Waffe niedergemacht habt, solltet Ihr sie schnell aufnehmen, immer etwas auf Distanz gehen und dann mit dem Ding losschlagen. Mit dieser Methode bin ich eigentlich ganz gut durchgekommen.
Im zweiten Level zeigt sich dann das schwache Geschlecht mal von einer ganz anderen Seite. Auf der Straße lassen die Mädels den Punk abgehen und ihr Obermacker ist sogar mit einer Bleispritze bestückt! Der Tip hier: Den Obermufti erst dann angreifen, wenn die Knarre leergeschossen ist.
So, im dritten Level trifft man dann auf ein paar freundliche Skin-Heads in einem lieblichen Park, die's ziemlich gut mit der Boxerei drauf haben. Zu allem Überfluß dürft Ihr Euch im vierten Level auch noch auf ein paar schlagkräftige Fans der *Beasty Boys* freuen, die nicht nur wegen des Konzertes da sind, sondern in der Einkaufsstraße zu Ehren von Mister Big Randale machen. Diesmal geht also voll der Rap ab! Ist dann endlich die Bar im fünften Level erreicht, müssen nur noch ein paar Bodyguards niedergemacht werden, bevor der Showdown mit Supermufti Big beginnen kann.
Soviel zum Spielgeschehen, widmen wir uns jetzt dem ganzen Drumherum. Gleich nach dem Einladen des Games wurde meine verstopften Ohren von einem netten Titelsound erfreut, der eine hübsche Melodie und ein paar nette Effekte aufweisen konnte. Während des Games gibt's dann wahlweise fetzige Rythmen oder ebenfalls recht gut gelungene Sound-FX. Das alles ist aber noch gar nix gegen die tolle Qualität der Sprites und deren Animation. Hatte der Vorgänger noch grobschlächtige, plump animierte Spielfiguren, so gibt's diesmal herrlich große Sprites, die so gut gestylt sind und sich so toll bewegen, daß man das Flattern der Haare, jeden einzelnen Muskel oder sogar Tätowierungen erkennen kann. Eine Superanimation! Nur die Motorräder sind auf die Dauer etwas zu einförmig (das war wohl 'n Großeinkauf in Japan, hä?), sehen aber ansonsten genauso gut aus wie der Rest. Leider können die Backgroundgrafiken in den einzelnen Leveln diesen Standard nicht ganz halten, denn sie sind größtenteils etwas eintönig - aber was soll's.

TARGET ist jedenfalls ein schnelles, spannendes Action-Game, daß mich vor allem durch die gestiegene Spielbarkeit gegenüber dem Vorgänger begeistern konnte. Technisch hat IMAGINE nämlich ganz schön zugelegt, und das macht sich positiv bemerkbar. Ich finde zwar, daß es weitaus weniger brutale Action-Games gibt, die genauso viel Spaß machen, aber das ist halt Geschmackssache. Wen solche Überlegungen nicht stören, wird an TARGET viel Spaß haben. *philipp*

SCORE 000200
LEVEL 1
TIME 6.55
GOOD LUCK

Foto: C-64

ASM HIT

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

»Schnell, schön, bunt, aber brutal ...«

XL-tauglich!

Programm. Mirax Force, **System:** Atari XL/XE, **Preis:** ca. 26 Mark (Kass.) und etwa 32 Mark (Disc.), **Hersteller:** Tynesoft, Blaydon, England.
Was soll man zu dieser Gattung Spiel eigentlich sagen? Mit „Gattung" meine ich das „Uridium-Syndrom", das immer noch die Produzenten beeinflußt, in den Hirnen der Programmierer geistert. So ist es nicht verwunderlich, daß ich Euch über das XL/XE-Game **MIRAX FORCE** nicht viel Neues berichten kann. Nur: **TYNESOFT** hat für die Freunde des „kleinen Atari" ein Spiel gezaubert, das sich sehen lassen kann!
Die Story schenken wir uns; das Ziel des Spiels ist kurz umrissen: Rein in das Schiffchen, drauf auf die Aliens, die vorbeizischen. Das Alien-Mutterschiff muß anvisiert, dessen Reaktor zerstört werden...
Wie gewohnt macht sich das Spielchen recht schnell, bringt den Spieler in peinliche Situationen. Im Klartext: Man bemüht sich, nicht in irgendetwas hineinzufliegen, Aliens zu umgehen oder diese vom interstellaren Himmel zu holen (bringt ja Points!). Mit der Zeit gewöhnt man sich an die penetranten Gegner, weiß, wann und wo sie auftauchen, und ist sich bewußt, was man tun muß.
Es stellt sich schnell heraus, welche „Einrichtungen" man zerstören und welche man meiden sollte. Wichtig ist auch, daß man sich in einer geeigneten Flughöhe aufhält, die sich je nach Situation ergibt. Nach ein paar Stunden des Ballerns kann sich der Spieler auf die enorm hohe Geschwindigkeit einstellen, ohne, daß ihm die Augen tränen (das Scrolling ist nämlich gut in den Rechner gebracht worden!).
Ganz egal, wie weit man kommt - MIRAX FORCE wird den Atari-User begeistern, wenn man bedenkt, wieviel Schund in letzter Zeit für den „Kleinen" produziert wurde. Mehr als eine bloße Empfehlung möchte ich hier nicht geben, da der Ausdruck „ASM-Hit" vielleicht doch etwas unangebracht ist. Denn: Hätte man dieses Game für den 64er oder den Amiga herausgebracht, wäre der Testbericht anders ausgefallen. So aber ist den XL/XE-Freunden zu raten: „Kauft Euch das Ding!"
Robert Fripp

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Gleich doppelt schlecht

Programm: R.T. Smith's Cyberknights, **System:** Spectrum (getestet), C-64, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), ca. 46 DM (Disk.), **Hersteller:** CRL, London, England, **Muster von:** Headlines p.r., England.

Die Wege des Softwaremarktes sind anscheinend sehr verschlungen, denn wie soll man sich sonst erklären, daß eine Firma wie **CRL**, die früher mal mit *Tau Ceti* und anderen Meisterwerken brillierte, nunmehr nur noch viel Schrott produziert? **CYBERKNIGHTS** folgt diesem Produktverfall völlig, obwohl sich die Spielhandlung eigentlich ganz gut macht.

Bei CYBERKNIGHTS geht's nämlich darum, einen selbstgebastelten Roboter in eine Kampfarena zu schicken, dort möglichst viel „Preisgeld" zu sammeln (in Form von Geldsäckchen) und die anderen Roboter um die Ecke zu bringen, um immer höhere Kampf-Level zu erreichen. Zu Anfang startet man mit 500 Credits und kann sich in einem gut ausgestatteten und kinderleicht zu bedienenden Menü seinen Robi zusammenbasteln. Natürlich kann der Spieler auch den vom Rechner vordefinierten Roboter benutzen, um erstmal ein bißchen Kohle zu sammeln, und natürlich gibt's auch einen 2-Spieler-Modus, um das Game ein bissel aufzulockern.

So, soviel zu den positiven Punkten dieses Games, kommen wir zum grauenvollen Rest: Das Spiel wurde in zwei völlig getrennte Programme aufgeteilt, die beide einzeln geladen werden müssen. Der erste Teil ist der Roboter-Designer, der zweite die Arena. Umständlicher ging's wirklich nicht, denn so ist man immer und ewig gezwungen, die blöde Laderei über sich ergehen zu lassen, wenn man ernsthaft die Geduld haben sollte, CYBERKNIGHTS bis in höhere Levels zu spielen.

Weiter geht's mit der einfallslosen und simplen Arena, deren Grafik mich an die Zeit erinnert, wo IMAGINE aufgrund ähnlicher Spiel-Ausstattungen zwischenzeitlich dicht machen mußte. Ehrlich, Leute, das Rumlaufen in diesem Witz-Labyrinth ist total öde!

Meine letzte Hoffnung waren da die Sprites, denn vielleicht sehen ja wenigstens die Roboter einigermaßen vernünftig aus! Aber - wie konnte es anders sein - CRL blieb sich auch hier treu und bot mir ein paar einfarbige, unförmige Sprites, die sich quasi springend über den Bildschirm bewegen und beim Kampf mit Gegnern wie Ölgötzen in der Gegend herumstehen. Wie ich auf den letzten Punkt komme? Na, ganz einfach: Fängt man mit seinem Super-Robi an zu ballern, erscheint ein Balken in Richtung des Gegners. Dieser fährt ebenfalls einen Balken aus, und nach kurzer Zeit verschwindet einer der beiden. Kein Sound, keine Animation, keine Spannung, kein Geschick, keine Action, keine Zeit, kein Kaffee, keine Lust...

Was soll man also mit einem Spiel anfangen, wo nichts abgeht, bei dem der Spieler zum Joystick-Fummler degradiert wird, damit sich wenigstens **etwas** auf dem Bildschirm tut? Wo wollen wir es also hintun? Na? Richtig geraten! Genau, dort muß das Game hin, dorthin, und nirgendwo anders hin...

Michael Suck

Spectrum-Screenshot

Grafik	**4**
Sound	**1**
Spielablauf	**3**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**3**

Durchschnitt in allen Belangen

Programm: Larry & the Ardies, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 30,– DM, **Hersteller:** Crysys Software, London, **Muster von:** Active Sales & Marketing, England.

LARRY AND THE ROBBERY OF THE ARDIES, was mag sich hinter diesem langen Namen verbergen? Vielleicht mal etwas ganz Neues? Abwarten, laden und anschauen. Währenddessen kann man ja einen Blick in die Anleitung werfen.

Die Ardies sind wieder unterwegs. Sie wüten jetzt in der kleinen friedlichen Stadt Pondsville, irgendwo da draußen im Universum. Bloß haben sie vergessen, daß Pondsville die Heimat von niemand anderen als Larrie the Duck ist. Hätten sie es doch bloß nicht vergessen! Denn Larrie wird ihnen jetzt einmal die Leviten lesen. Wie und ob, das hängt ganz von Ihnen ab, denn Sie sind jetzt Larrie.

Mittlerweile ist das Spiel geladen und begrüßt mich mit einem kleinen Sound. Nach dem Menü starte ich und bin überrascht, bloß wie, weiß ich noch nicht genau. LARRIE & THE ARDIES von **CRYSYS SOFTWARE** ist nämlich gar nichts sooooo Neues. Auf jeden Fall nicht mehr die Spielidee, denn Hüpf-Kletter-Sammel-Spiele kennt man ja schon zur Genüge.

Larrie hüpft von Plattform zu Plattform, sammelt diverse Gegenstände und muß sich vor seinen Verfolgern in acht nehmen. Die alte Spielidee wurde aber noch erweitert, in Form von Trampolins. Larrie kann nämlich nicht direkt auf eine andere Plattform springen, sondern muß vorher auf ein Trampolin hüpfen. Zögert er zu lange und springt zu oft (mehr als zweimal) auf das Trampolin, kracht selbiges, und Larrie stürzt mit wehleidigem Gejaule ins Nirgendwo. Ebenso jämmerlich jault Larrie, wenn ihn seine Verfolger erwischt haben. Larrie muß ganz schön wilde Haken schlagen, um ihnen zu entkommen. Doch Larrie ist auch nicht ganz hilflos. Es gibt in jedem Level mehrere Gegenstände, die Larrie nicht nur Punkte bringen, sondern auch helfen, seine Verfolger in die ewigen Jagdgründe zu schikken. Irgendwann einmal kommt man dann auch ins nächste Level, bloß schafft man das kaum, wenn man nicht gewisse Kniffe kennt. Das Spiel ist nämlich verdammt schnell, mitunter braucht man die Reaktionszeiten eines Computers, um richtig zu reagieren.

Hat man dann den Dreh raus, besteht die akute Gefahr, daß das Spiel schnell langweilig wird. Die Spielidee war wohl doch schon etwas zu alt, als daß man sie durch Variation zu einem Hit machen könnte. Die Grafik ist auch nur bescheiden, wenn auch nicht schlecht. Der Sound reizt bei den ersten Spielen noch zum Lachen, danach bewegen sich die Mundwinkel kaum mehr. Leider, leider. Aber grundsätzlich kann man nicht vom Kauf abraten, so schlecht ist LARRIE & THE ARDIES nun auch wieder nicht. Doch anschauen sollte man es sich auf jeden Fall, bevor man's kauft!

Peter Braun

Grafik	**7**
Sound	**8**
Spielablauf	**8**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Foto: Amiga

Pac-Man per pedes

Programm: Footman, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** Top Down Software, New York, **Muster:** Medien Center Iserlohn, Wermingser Str. 45, 5860 Iselohn, Tel. 02371/24599.

Wer kennt nicht die Abenteuer von *Pac-Man,* dem Automatenmännchen, welches immer auf der Flucht vor den bösen Gespenstern ist? Nach wie vor ist dieses Spiel immer noch aktuell (es gibt gerade wieder eine neue Spielautomatenversion). Jetzt wurde dieser „Renner" auch für den Amiga umgesetzt. Die amerikanische Firma **TOP DOWN** veröffentlichte kürzlich dieses Programm (zumindest ist es beim Spielablauf inhaltlich gleich). Der neue Titel heißt **FOOTMAN.**
Nachdem das Spiel erst einmal geladen wurde, wird man vor die Auswahl gestellt, ob man die klassische Variante oder den New Taste (eine grafisch veränderte Fassung) spielen möchte.
Gleich vorweg – es geht meiner Meinung nach nichts über den Klassiker dieses Programms, also wähle ich die Version „Classic". Es gibt die Möglichkeit, sowohl allein oder auch zu zweit gegen den Computer (dieser steuert natürlich die Bösewichte) anzutreten. Hat man erstmal den Joystick in der Hand, so gibt's kein Entrinnen mehr. Immer wieder versucht man, den Gespenstern ein Schnippchen zu schlagen und hinter der nächsten Ecke eine Kraftpille zu schlucken. Dann geht die Schraube nämlich (wenn auch nur für kurze Zeit) anders herum, und man kann die Geister jagen und diese (hoffentlich) verkonsumieren. Beim Start sind die Sprites rasend schnell, werden aber, nachdem sie immer mehr Körper vernascht haben, immer langsamer.
Hin und wieder hopsen leckere Früchte durch die Straßen, von der Kirsche bis zur Banane ist alles vertreten. Je weiter man kommt, desto mehr Punkte bringen die Früchte. Nach 10.000 Punkten und später nach jeweils 20.000 Zählern gibt's einen Extrafootman, den man ins Gefecht schicken kann. Hat man das letzte Korn des aktuellen Levels verschmatzt, folgt sogleich der nächste Abschnitt (insgesamt sind's 50 Spielstufen). Hat man alles geschafft (gibt's das auch?), wird das Programm auch dann nicht langweilig, denn es gibt ja auch noch den Editor! Ja richtig – mit einem im Programm integrierten Baukasten kann man sich noch beliebig viele Level selbst nach eigenem Geschmack zusammenstellen.
Grafisch ist das Programm nicht umwerfend, bietet aber alles, was man von einer *Pac-Man*-Variante erwartet. Der Sound ist recht gut und erinnert an den letzten Besuch in der Spielhalle.
Ich meine, daß die Idee, den Oldie *Pac-Man* auf dem Amiga anzubieten, sehr gut war und das Programm FOOTMAN eine gelungene Umsetzung darstellt. Leider muß das Programm zur Zeit noch direkt aus den USA importiert worden, so daß der Preis zwangssläufig höher als normal ist. Dennoch, wer Spiele dieser Art liebt, wird um FOOTMAN nicht herumkommen!

Uwe Winkelkötter

Grafik:	8
Sound:	9
Spielablauf:	8
Motivation:	8
Preis/Leistung:	8

Guten Appetit!

Programm: Gutz, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Special FX by Ocean, England, **Muster von:** Ocean, Manchester, England.

Zunächst empfing man auf der Erde nur seltsame Funksprüche aus der Nähe von Jupiter, dann aber erschien das riesige Objekt direkt in einer Umlaufbahn um die Erde. Was konnte es sein? Nach langem Rätselraten fanden die Menschen die Lösung: Dieses riesige Ding, das ein Gewicht von ungefähr 10 Millionen Tonnen hatte, war ein lebender Organismus von einem fremden Planeten! Endlich gab es mal außerirdischen Besuch, nun mußte nur noch Kontakt mit dem Wesen aufgenommen werden! Leider wußten die Menschen, die einen Freiwilligen zu dem Wesen schickten, nicht, daß dieser Riesen-E.T. einen schrecklichen Hunger hatte...

Somit nahm das Verhängnis seinen Lauf, denn bei **GUTZ** geht es schlicht und einfach darum, unseren Helden nach vollendeter Nahrungsaufnahme durch den Außrirdischen wieder aus dem Körper dieses Vielfraßes zu befreien. Irgendwie muß es da Anleihen bei *Pinocchio* gegeben haben (der war ja auch mal in einem Wal eingeschlossen), aber bei einem Label, das sich **SPECIAL FX** nennt, sollte man sich über nichts wundern. Ging der Ausbruch bei Pinocchio aber noch relativ einfach (und recht human) vor sich, so muß bei diesem Spiel im Stile eines guten Killer-Virus einiges an Organen niedergemacht werden, bevor die Heimreise zur Erde angetreten werden kann. Zu diesem destruktiven Zweck steuert man die Spielfigur durch die Arterien des riesigen Körpers, um jeweils drei Teile einer „Puzzle-Waffe" (O-Ton Anleitung) zu finden, mit der man dann den Zugang zu einem Organ bekommt. Das hört sich ja alles recht hübsch an, aber wenn man GUTZ zum ersten Mal spielt, wundert man sich doch, wie verkalkt die Arterien dieses Monsters sind. Das Ganze sieht nämlich aus wie ein steiniges Labyrinth mit Gängen, in denen man umherläuft und gegen Monsterchen kämpfen muß. Irgendwie erinnert mich das an ein uraltes Game, wie heißt es doch gleich... Klar, natürlich! *Sabre Wulf*!

Nun, das sollte uns nicht weiter stören, denn schließlich wurde ja GUTZ (woher kommt eigentlich dieser bescheuerte Name???) mit einigen Extras versehen, die das Game wirklich interessant machen (ohne Scheiß!). Zunächst einmal hat die Spielfigur zu Beginn nicht mal 'ne Wumme, um die lästigen Antikörper aus dem Weg zu räumen. Dem kann man aber abhelfen, indem man zu den Waffenöffnungen läuft, die ab und an in den Arterienwänden (als Halbkugeln) eingelassen sind (ächz, diese Logik...), sich davorstellt und kurz ballert. Dann erhält man eine von vielen verschiedenen Waffen, die alle ihre ganz perönlichen Vor- und Nachteile haben. Am effektivsten sind meiner Meinung nach die rotierenden Hanteln. Weiterhin liegen im Labyrinth der Arterien noch Helme rum, die für 2 1/2 Minuten unverwundbar machen; Schlüssel, mit denen man in geheime Räume mit Superwaffen kommt; Kristalle, die für drei Minuten für Dauerfeuer sorgen, und - was am nützlichsten ist - eine Karte, die man mit Space einschaltet und insgesamt nur drei Minuten auf dem Bildschirm benutzen kann. Die Karte ist aber eine tolle Hilfe, denn sie zeigt, wo's weitergeht und vor allen Dingen auch, wo die verschiedenen Extras liegen.

Das Spiel bietet neben einer leichten 3D-Perspektive auch noch ein sehr hübsches, horizontales Spielfeld, wenn man von einem Körperteil in den nächsten geht. Dafür gibt's in der Mitte der Anzeigenleiste noch ein Rechteckmuster, das mit einem blinkenden Rechteck angibt, in welchem Körperteil sich der Spieler gerade befindet (anfangs sollte man nach rechts laufen!). Zwischen den Körperteilen befindet sich dann eine Art Rohr, in dem Massen von Monsterchen lauern und das im übrigen so aussieht, als ob das Styling direkt von *Trantor* übernommen wurde.

Zudem kann sich das Programm technisch zweifellos sehen lassen, denn GUTZ konnte da in allen Punkten überzeugen. Die Arterien sehen witzig aus und sind allesamt schön gezeichnet, also eine echte Augenweide. Der Held des Spiels ist ein schönes, großes Sprite, das hervorragend animiert ist und bei dem die Jungs von **OCEAN** ebenfalls viel Liebe zum Detail zeigen. Scrolling gibt's auch, und zwar in acht Richtungen und absout flüssig! Da darf der Sound natürlich nicht nachstehen, und tatsächlich: Insgesamt drei verschiedene Tracks bringen den Soundchip auf Touren. Sie sind zwar nicht unbedingt effektvoll, aber gut arrangiert und bieten originelle Melodien.

Meckern muß ich aber leider am Spiel selbst, denn Labyrinthspiele gibt es schließlich zur Genüge. Zwar wird GUTZ durch die technische Perfektion und die Extras sowie die komplexen Labyrinthe interessant und macht auch viel Spaß, aber von einem Label mit dem Titel SPECIAL FX erwarte ich eigentlich mehr. GUTZ ist somit guter Stuff für die C-64- und Specci-Freaks, aber Herausragendes kann das Game nicht bieten. *Michael Suck*

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Fotos (2): C-64-Version

Altbekanntes

Programm: Armourdillo, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10,– DM, **Hersteller:** Codemasters Ltd., Banbury, England, **Muster von:** Codemasters.

Für zehn Deutsche Mark gibt es mal wieder Altbekanntes. Diesmal hat **CODEMASTERS** das ältere Spielchen **ARMOURDILLO** wieder neu auf den Markt geworfen. Die Story lassen wir am Besten gleich unter den Tisch fallen. Nur soviel: Es spielt mal wieder in der Zukunft, und der Spieler hat die ehrenwerte Aufgabe, Leben zu retten. Wenn's weiter nichts ist ....

Der Tatort bildet eine Planetenoberfläche, das Tatwerkzeug ist ein Gleiter, der auf dem Boden schwebt und (natürlich) eine Bordkanone besitzt. Die Mission besteht aus zwei Aufgaben: Als erstes die Leute retten, indem man nach rechts fährt, einen Schuß abgibt und wartet, bis ein Meteorit angeflogen kommt. Dann einfach nur nach rechts gleiten. Dieses Spielchen machen wir genau dreimal, um ins nächste Level zu kommen (gähn!). Damit es nun aber nicht allzu langweilig ist, gibt es ein paar Aliens, die durch die Lüfte „geistern". Sie stellen aber in den ersten Leveln keine besondere Gefahr dar. Na ja, die Spielhandlung ist recht dünne. Die Grafik ist recht mager, und der Sound stellt auch keine besonders hohen Ansprüche. ARMOURDILLO wäre das ideale Public-Domain-Programm, aber die Ausgabe von zehn Mark für ein älteres Spiel (das von der Qualität nicht gut ist) würde ich mir reiflich überlegen. *stephen*

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	3
Preis/Leistung	4

Bloß die Finger weg!

Programm: Spidertronic, **System:** Atari St, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Ere Informatique, Frankreich, **Muster von:** 7
In der französischen Softwareküche scheint es wieder äußerst heftig zu brodeln. Jedenfalls hat sich **ERE INFORMATIQUE** kräftig ins Zeug gelegt und wartet gleich mit einer ganzen Palette neuer Programme auf. **SPIDERTRONIC**, eines jener neuen Produkte, sollte wohl ein Versuch sein, das altbekannte und beliebte „Flip-Flop-Q-Bert-Thema" erneut aufzuwärmen. Gewisse Ähnlichkeiten sind wirklich nicht abzustreiten.
Als Robospinne besteht Ihre Aufgabe darin, das elektronische Spinnennetz wieder auf Vordermann zu bringen. Dieses befindet sich nämlich in einem sehr desolaten Zustand, d.h. zwischen den einzelnen Netzstücken (jeweils ein Level) fehlt jegliche Verbindung. Die Übergänge werden mit bunten Platten, die sich in dem jeweiligen Level befinden, hergestellt, um so in das nächste Level zu gelangen. Um eine solche Platte aufzunehmen, muß man sich mit seinem Krabbelvieh einfach über diese bewegen. Dann sollte man schnellstens diese Platte zu dem zur „Füllung" vorgesehenem Loch tragen, wo die Platte anschließend automatisch in die Einfassung fällt. Wenn alle Löcher gefüllt sind, ist die Passage zum nächsten Level hergestellt, da man nun ein Beamgitter erreichen kann, welches den Weg dorthin freimacht.
Leider muß sich der Spieler beim Plattenlegen an eine vorgegebene farbliche Reihenfolge der Platten richten. Die Farbe der jeweils zu verwendenden Bodenplatte wird durch eine blinkende LED-Anzeige am unteren Bildschirmrand angezeigt.
Ein weiteres Hindernis stellt die Zeitbegrenzung für jedes Level dar, die aber zumindest in den ersten Levels keinerlei Probleme aufwerfen dürfte. Zudem lassen sich durch Aufsammeln von speziellen Pillen Zeitgutschriften erzielen.
Viel eklatanter wirken sich herumspringende „Killerbällchen" aus, mit denen unser Achtbeiner keine Freundschaft zu schließen vermag. Stattdessen kostet ihm eine Annäherung, sei sie noch so vorsichtig, eines seiner vier kostbaren Spinnenleben. Zum Glück steht er den feindseligen Handlungen seiner Mitbewohner nicht ganz hilflos gegenüber, sondern kann sich durch Legen eines Spinnennetzes geschickt aus der Affäre ziehen. Denn wenn eines dieser Bällchen auf das Netz hoppelt ...... (genau!). Die Freude dürfte aber nur kürzere Zeit anhalten, da diese Bälle schon sehr bald wieder auferstehen und erneut Jagd auf des Spielers Spinne machen. Spaßig erweisen sich auch die sogenannten Lähmungsplatten, auf denen unser Möchtegerninsekt für einige Sekunden paralysiert wird. Insgesamt weist das Spiel zehn verschiedene Level auf (stark). Zudem lassen sich mit Hilfe eines mitgelieferten Editors (dazu später mehr) einzelne Level beliebig modifizieren sowie gänzlich neue „Parcours" erstellen.
Vor dem Einladen des eigentlichen Hauptprogrammes wird der Spieler noch befragt, ob er Besitzer eines Farbmonitors ist oder sich nur mit einem Fernseher begnügen muß. Im ersten Fall würde das Bild später mit 60 hz ins Auge stechen (autsch).
Danach wird die Ladezeit des Hauptprogrammes von einem digitalisierten Stückchen Musik begleitet, welches aber nicht sehr überzeugen konnte. Während des eigentlichen Spieles wartet der Spieler aber vergeblich auf eine weitere musikalische Unterlegung, stattdessen sind nur noch einige Geräuscheffekte (Krabbeln der Spinne etc.) zu hören.
Die Grafik ist hingegen rundum akzeptabel, so daß ich hier kaum Kritik üben kann. Zwar hätte man sich bei einigen Sachen (z.B. Animation der Sprites) mehr Mühe geben sollen, was aber im Endeffekt nur Kleinigkeiten betrifft.
Die Steuerung von SPIDERTRONIC schneidet hier nur wenig schlechter ab, da sie nach kurzer Gewöhnungszeit keinerlei Probleme mehr bereiten dürfte. Lobenswert ist auch der mit im Programm implementierte Editor, mit dem sich eigentlich auf einfache Weise zahlreiche neue Level kreieren lassen müßten, wenn da nicht die unkomfortable Steuerung wäre, bei der man den Eindruck gewinnt, daß der Programmierer nicht viel von der Einbindung von GEM-Routinen hielt (sein Fehler). Stattdessen lassen sich die meisten Funktionen nur über Tastatur steuern, wodurch wahrhaftig keine Freude aufkommt, da man die guten Funktionen des Editors nur äußerst mühsam erreichen kann.
Trotz dieses bisher durchaus positiven Bildes würde ich SPIDERTRONIC nicht gerade empfehlen, sondern eher davon abraten. Zwar kann man über die „technischen Details" dieses Spieles nicht gerade klagen, doch fehlt, wie so oft, die rechte Motivation. Freunde dieses Genres dürften bei diesem Spiel nur schwer auf ihre Kosten kommen, da doch ein bißchen wenig passiert. In der Blütezeit der „Flip-Flop-Spiele" wäre SPIDERTRONIC sicherlich ein nicht zu verachtendes Programm gewesen, das vielleicht seine kleinen Fehler hätte, aber dennoch einigen Spaß bereiten würde. Doch heutzutage schreiben wir das Jahr 1988 und nicht das Jahr 1985. Schauen sie sich lieber nach etwas anderem um, wo vielleicht mehr Geschicklichkeit gefragt ist und wo dann sicherlich mehr Spielfreude aufkommt. SPIDERTRONIC beinhaltet nichts dergleichen. Jedenfalls würde ich mir für 65 Mark, was schon ein echter Hammer ist, sicherlich etwas Besseres suchen.

Torsten Blum

Grafik:	7
Sound:	6
Spielablauf:	6
Motivation:	4
Preis/Leistung:	2

Nichts Genaues

Programm: Spooky Castle, **Preis:** ca. 10 DM, **System:** Atari XL/XE, **Hersteller:** Atlantis, **Muster von:** Atlantis.
Besonders viel Software gibt's für den „kleinen" Atari im Augenblick ja nicht gerade. Leider ist das Wenige auch nicht immer so gut, daß sich ein Kauf lohnt. Das trifft auch auf **SPOOKY CASTLE** von **ATLANTIS** zu, denn obwohl die Grafik für diesen Preis in Ordnung ist, ist das Spielprinzip so abgelutscht, die Kollisionsabfrage nicht genau genug und der Sound so nervig, daß man die 10 Märker doch besser spart. Worum geht's? Die alte Leier. Eine Prinzessin ist zu retten, deren Hand dem Retter versprochen ist. Böse Geister halten sie gefangen.

Atari-Screenshot

In der Praxis sieht das dann so aus, daß man zu jedem Raum den Schlüssel holen muß. Diverse Geister müssen dabei überwunden (sprich übersprungen) werden usw.
Leider wird das alte Spielprinzip nicht durch gute, neue Ideen aufgewertet. Es macht einfach keinen Spaß. Schade!

str

Grafik	6	**Motivation**	1
Sound	3	**Preis/Leistung**	4
Spielablauf	4		

c16chris

Muskeln, Feuer, Märchen

Programm: Karnov, **System:** C-64 (Demo gesehen), Spectrum (getestet), Schneider, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Electric Dreams/Activision, **Muster von:** 7

Kaum zu glauben, aber wahr: Im neuen Game von **ELECTRIC DREAMS/ACTIVISION** nach einem Automaten-Hit von **DATA EAST** muß man als Spieler die wilden Steppen Rußlands durchforsten! **KARNOV** heißt hierbei der muskelstrotzende und feuerspeiende Held, der nicht mehr tun muß, als den geraubten Schatz von Babylon wieder in sein Heimatdörfchen zurückzubefördern. Wie ein Förster sieht unser Muskelprotz wahrlich nicht aus (höchstens wie *Der Förster vom Silberblick*), eher schon wie die russische Ausgabe von Rambo und Konsorten. Deren Mentalität braucht Karnov aber auch, denn er muß in den neun Levels des Spiels jede Menge böse Monster besiegen, die der Schatzräuber, ein böser Magier, als Schutz aufgestellt hat. Hat Karnov ein Level heil überstanden, gibt's ein Stück einer Karte, sind sogar alle Levels von Bösewichten befreit, erkennt man auf der dann vollständigen Karte den Weg zum Schatz, und dann...

Nun aber weg von der Story und hin zum Spiel: KARNOV ist ein typischer Vertreter aus der Gattung der Jump-and-Run Ballergames, die sich vorzugsweise durch ein horizontal scrollendes Spielfeld (in unserem Fall geht's nach rechts) auszeichnen, in dem es Bonuswaffen und ähnliches Zeug aufzusammeln gilt, will man längere Zeit überleben. Insgesamt elf Symbole lassen sich da bei KARNOV entdecken:

1. **K.** Sammelt man lächerliche 50 K's, gibt's ein Leben dazu.
2. **Äpfel.** Ergibt zunächst Doppelschuß, dann dreifaches Feuerspucken, usw.

Diese beiden Symbole können übrigens nach dem Aufsammeln sofort angewendet werden.

3. **Stiefel.** Machen den Helden schneller und sprungkräftiger, aber nur für begrenzte Zeit.
4. **Bomben.** Was macht man wohl mit Bomben?
5. **Leiter.** Sie kann an einer beliebigen Stelle ausgefahren und erklettert werden (ist aber 'ne Einweg-Leiter!), um an am Himmel hängende Extras zu kommen. Das gemeine dabei: Den Himmel kann man erst dann erkennen, wenn man die Leiter hochklettert.
6. **Boomerangs.** Wirbeln alles nieder, müssen aber durch geschicktes Springen wieder gefangen werden.
7. **Flammen.** Haben eine Vernichtungskraft wie die guten, alten Smart Bombs, können aber nur für kurze Zeit angewendet werden (schade...).

Die folgenden vier Extras können nur von den ganz hartgesottenen Spielern verwendet werden, die die höheren Levels erreichen:

8. **Flügel.** (ohne Worte)
9. **Schwimmkappe.** Ermöglicht schnelles Schwimmen (vielleicht auf der Flucht vor dem bösen Bademeister?).
10. **Tarnkappe.** Macht unsichtbare Extras sichtbar, aber leider keinen Zahnbelag.
11. **Karren.** Stellt Euch vor, Ihr steht auf einem Berg, und am Abhang krabbeln widerliche Monster empor...

Die Extras 3 bis 7 werden nach dem Aufsammeln in fünf Fensterchen angezeigt. Das Symbol in dem jeweils blinkenden Fenster (wird verstellt durch Joy nach links oder rechts) kann durch Drücken von „Y" angewendet werden. Die Extras 8 bis 11 werden zwar auch in den Fensterchen angezeigt, können aber erst in den Levels, wo sie sinnvoll sind, benutzt werden.

Beim Test erwies sich diese Steuermethode als praktisch, denn zum einen läßt sich die Spielfigur gut mit dem Joystick steuern, zum anderen kann man auch in hektischen Situationen schnell eine Waffe zur Hand nehmen. Das Rumlaufen mit Karnov macht viel Spaß, denn er ist ein hervorragend gestyltes, mehrfabiges und großes Sprite, das zudem wunderschön animiert ist. Nein, nein, ich rede nicht von C-64, sondern vom Spectrum! Den Jungs von ELECTRIC DREAMS ist da technisch ein echtes Hammergame gelungen. Karnov ist dabei nicht mal des größte Sprite, denn da gibt es noch Monsterchen, die wie eine Reihe Katarina Witts dahertanzen, und jede Menge andere Viecher, die fast alle mehrfarbig sind und sich ohne jede Farbüberlappung (sonst ein Mangel des Specci) über den Bildschirm bewegen. Dazu gibt's da noch wunderschöne, tolle Background-Grafiken, vor denen Karnov springt, läuft und schießt. Häuserfronten ziehen da vorbei, steinerne Treppen werden bestiegen (dann wird auch nach oben oder unten gescrollt) und griechische Säulen mit klassischen, sehr detailreichen Köpfen sind zum Abschuß freigegeben. Da braucht man den Spielhallen-Automaten nicht zu vermissen! Auf dem Spectrum habe ich jedenfalls bis jetzt noch nichts besseres gesehen!!! Hinzu kommt die gute Spielbarkeit des Games, das einen angemessenen Schwierigkeitsgrad besitzt. Wichtig ist, daß man sich die Positionen von versteckten oder am Himmel angebrachten Extras merkt und diese auch benutzt, denn dann sind die Überlebenschancen groß. Nur der Bodyguard am Ende jedes Levels, also quasi der Statthalter des bösen Zaubereres, ist eine harte Nuß. Aber auch hier kommt man durch Übung voran. Zu diesem Punkt gleich noch ein Tip zum kugelwerfenden Bodyguard am Ende des ersten Levels: Bei der ersten Kugel sollte man sich ducken, dann viel schießen; die zweite einfach überspringen, wiederum viel schießen – und schon kommt ein Stück der Karte geflogen, und man befindet sich im zweiten Level, in dem es wieder jede Menge gute Grafiken zu bewundern gibt. Ein leichtes Nachladen kann man da schon mal über sich ergehen lassen.

ASM HIT

TIME 8 1 K= 0

Foto: Spectrum-Version

Nach soviel Lobgesang gibt's allerdings noch ein paar traurige Mitteilungen für die Fans des C-64. Man möchte es kaum glauben, aber das Scrolling ist hier viel langsamer! Zuzüglich einem höheren Schwierigkeitsgrad beeinflußt das den Spielfluß doch ganz beträchtlich. Und dann noch diese schreckliche Animation! Im Zeitlupentempo hüpfen die ebenfalls großen Sprites vor den ebenfalls schönen Backgrounds herum und machen gezieltes Reagieren und Agieren nur schwer möglich. Lediglich der Sound ist (bisher) genauso schwach wie beim Spectrum. Ich bezweifle allerdings stark, daß sich an diesem miesen Gameplay in der Endversion noch größere Veränderungen bemerkbar machen werden, so daß man die C-64-Fassung leider voll abhaken kann.

Die Specci-Fans sollten sich aber auf jeden Fall auf dieses Game stürzen, denn sie bekommen ein hochklassiges Spiel, wie es in dieser Art auf diesem Computer wohl nicht besser realisiert werden könnte. KARNOV ist ein echter Hit für diesen Oldie-Rechner! Gespannt bin ich jetzt nur noch auf den Schneider-KARNOV, aber lassen wir uns überraschen...

Michael Suck

(Spectrum/C-64-Demo)		
Grafik	12	10
Sound	2	2
Spielablauf	10	5
Motivation	10	6
Preis/Leistung	12	?

»KARNOV begeistert durch phantastische Grafiken und hervorragende Spielbarkeit; die Möglichkeiten des Spectrums werden dabei zu 100% ausgenutzt. Die C-64-Fassung fällt allerdings nur durch Mängel auf – schade drum!«

Einen Augenblick bitte . . . bevor Sie weiterblättern,

für jeden neuen Abonnenten, den Sie jetzt für „Aktueller Software Markt" werben, erhalten Sie als Dankeschön ein tolles Programm Ihrer Wahl.

Top-Programm Nr. 1

Asterix im Morgenland
Abenteuer- und Actionsoftware.
Erleben Sie tolle Abenteuer mit Asterix und seinen Freunden!
(Nur auf Diskette erhältlich)

Top-Programm Nr. 2

Lucky Luke
Westernspaß mit einem berühmten Comic-Helden.
Aufregende Abenteuer im Wilden Westen sind zu bestehen!
(Nur auf Diskette erhältlich)

Top-Programm Nr. 3

Creations
Game-Designer
Hier können Sie selbst Programme kreieren und spielen!
(Nur für C64 auf Kassette erhältlich)

Was müssen Sie tun?

Sprechen Sie mit Ihren Freunden und Bekannten. Füllen Sie einfach den Coupon aus und senden Sie Ihn mit Unterschrift an:

Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Abo-Service,
Postfach 870,
3440 Eschwege

Für einen neuen „ASM"-Abonnenten + DM 5,-Zuzahlung!

Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Bitte liefern Sie mir dafür:

☐ **Asterix,** Amiga, Atari ST, IBM, C64/128, Amstrad (nur auf Diskette)

☐ **Lucky Luke,** Amiga, Atari ST, IBM, C64/128, Amstrad (nur auf Diskette)

☐ **Creations,** C64 (nur auf Kassette)

Zutreffendes bitte ankreuzen bzw. unterstreichen!

Ich bin damit einverstanden, daß eine Zuzahlung von DM 5,- bei Anlieferung kassiert wird. Die Auslieferung der Prämie erfolgt bei Bezahlung der Rechnung.

Name, Vorname

Starße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum Unterschrift

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt" zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 59,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73,- DM.
Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung ☐ gegen Vorkasse

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nummer Bankleitzahl

Bankinstitut

Datum Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum Unterschrift

Bitte beachten Sie:

Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!

Public Domain für Commodores Kleinsten

Die C-16-Besitzer wurden in letzter Zeit von den Softwarehäusern nicht gerade mit Programmen überschüttet. So mancher C-16-User wird sich auch deshalb sicher schon gefragt haben, ob es denn für den kleinen Commodore nicht auch passende Public-Domain-Programme gibt. Nun, es gibt sie tatsächlich. Deshalb haben wir diesmal neben einem CP/M-PD-Test auch ein C-16/C-16 +4/C116-PD-Programm vorzustellen, das anzuschauen sich lohnt.

Das Public-Domain-Programm für die C-16er, das wir diesmal vorstellen möchten, ist bei ELEKTRONIK-TECHNIK, ‚TANNENWEG 9, 2351 TRAPPENKAMP, TEL.: 04323/3991, zu beziehen. Leider sind die Programme nur auf Diskette erhältlich. Es handelt sich dabei um 5 Disketten, deren Speicherplatz angenehm „vollgerammelt" wurde.

Besonders interessant dürfte das Programm für Leute sein, die ein großes Interesse an diversen mathematischen Spielereien und Rechenexempeln haben. Aber auch der an Denkspielen und Demos interessierte User findet hier was. Im Schnitt befinden sich zwischen 20 und 30 kleinen Programmen auf einer Diskette. Besonders bei den Denkspielen gibt es eine Menge grafisch zwar nicht besonders herausragender aber trotzdem anregender Programme. Hier ist z.B. eine Art Mastermind mit Worten zu nennen, das berühmte Game „wer das letzte Streichholz nimmt, verliert" ist auch dabei. Außerdem gibt es eine Menge kleiner Programme, die irgendwas berechnen, z.B. Sonnenaufgänge, Abgase, Idealgewicht usw. usw.

Die meisten Programme sind in Englisch, da die Diskettensammlung aus der Folklife Terminal Club Library in den USA stammt. Aber es gibt auch Ausnahmen. So befindet sich auf Diskette Nr. 4 ein Kopierprogramm, das in Deutsch gehalten ist. Es bietet die Befehle: Directory, Kopieren, Formatieren, Scratch, Validieren und Ende. Dieses Kopierprogramm läuft allerdings nur mit 64K. Ein besonderes Sound-Demo kann man sich ebenfalls auf Diskette Nr. 4 anhören. Da rockt der „Kleine" ganz schön los.

Ein weiterer Teil der Programme ist unter „Lernsoftware" einzureihen. Hierbei muß der User mathematische Aufgaben lösen, Fragen zum Straßenverkehr beantworten oder kann sich die Positionen der Planeten einverleiben.

Zu erwähnen wären jetzt noch verschiedene Hires-Screens, die vom Programm „Killerfloppy" aus geladen werden können.

Für Ballerspezialisten ist diese Auswahl, die aus insgesamt 25 Disketten extrahiert wurde, also nicht unbedingt das Wahre. Aber Leute, die gerne kleine Denkspielchen lösen oder für die eine Mathematikaufgabe auch ihre Reize hat, denen kann man die fünf Disketten nur empfehlen.

Was nicht so gut gefällt, ist der Preis, der mit 39, 50 DM doch ganz schön zu Buche schlägt. 15% Rabatt gibt's, wenn man alle Disketten auf einmal bestellt.

Fazit: Diese Programmsammlung richtet sich in erster Linie an Mathematiker und „Denker". Wer sich zu diesem Kreis rechnet, kann ohne weiteres zugreifen.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Für Leute, die sich für CP/M-PD interessieren, haben wir im folgenden noch einen Einzeltest eines C-Compilers.

Martina Strack

Der Schwerpunkt der C-16-PD liegt bei mathematischen Programmen, aber auch Denkspiele sind gut vertreten.

C-Compiler fast geschenkt!

Programm: Small-C, **System:** Schneider-CPC, Joyce, Commodore-128, **Preis:** 30,- Mark, **Zu beziehen bei:** Martin Kotulla, Grabbestraße 9, 8500 Nürnberg 90.

Profi-Programmierer, die Software für MS-DOS, den Atari-ST und den Commodore Amiga entwickeln, schreiben ihre Programme vorrangig in der Programmiersprache C. Diese Sprache vereinigt nahezu alle Wünsche von Programmierern in sich:

- Extrem kompakte und schnelle Programme.
- Leichte Übertragbarkeit zwischen verschiedenen Rechnern.
- Hochsprachen-Komfort mit Konstruktionen wie IF, WHILE, GOTO und BREAK.
- Direkter Zugriff auf die Maschinenebene durch systemnahe Eigenschaften.

Die letzten beiden Eigenschaften scheinen sich zu widersprechen, tun es aber nicht: C ist gleichzeitig eine Hochsprache wie Pascal oder Modula-2 und eine sehr maschinennahe Sprache wie Assembler. Programmschleifen, IF-Abfragen, Vergleiche, Fließkommaroutinen usw. lassen C als hochentwickelte Sprache erscheinen. Andererseits kann man in C mit Leichtigkeit direkt auf System-Resourcen zugreifen. Direkte Speicheradressierung, Einbindung von Maschinenroutinen und sogar der Zugriff auf die Prozessor-Register sind in C problemlos durchführbar.

C-Compiler sind allerdings meist nicht billig. Abgesehen von neu erschienenen „Preisbrechern" wie Turbo-C von Borland und Quick-C von Microsoft, kosten C-Compiler eine ganze Menge. Für Hobby-Programmierer, die keine Profi-Programme entwickeln, sondern lediglich in die faszinierende Sprache C „hineinschnuppern"

wollen, sind 500 Mark oder mehr für einen C-Compiler illusorisch.
Aber da gibt es ja noch Public-Domain. Auch für das Betriebssystem CP/M gibt es in den Vereinigten Staaten zahlreiche Public-Domain-Disketten. Und da CP/M bei Rechnern wie dem Schneider-CPC, Joyce und Commodore-128 ja zum Lieferumfang gehört, sollte der Nutzung dieser Software-Quelle eigentlich nichts mehr im Wege stehen. Oder etwa doch?
Nun, eine Schwierigkeit mit amerikanischen Public-Domain-Disketten ist natürlich die englische Sprache. Sowohl Programmdokumentation – wenn überhaupt vorhanden – als auch der Programmdialog erfolgen in Englisch, was deutschen Anwendern oft Schwierigkeiten bereitet. Außerdem werden die Disketten auf einer „take it or leave it"-Basis abgegeben: Nehmen Sie's, oder lassen Sie es bleiben. Darunter versteht man, daß niemand Gewähr dafür übernimmt, daß ein Programm funktioniert. Aus diesem Grund war das Interesse an CP/M-Public-Domain eher schwach. Eine Firma hat sich aber davon nicht abschrekken lassen und sich die Mühe gemacht, interessante Programme zu sammeln, komplett einzudeutschen und auf hiesige CP/M-Maschinen anzupassen. Außerdem hat man eine ausführliche deutsche Dokumentation zu den Programmen verfaßt und bietet die Disketten jetzt für 30 Mark inklusive Datenträger und gedruckter Anleitung an.

Die Diskette 4 dieser Serie ist der Compiler **SMALL-C.** Und damit hätten wir ja einen C-Compiler für Hobby-Programmierer. Schauen wir uns seine Leistungsmerkmale einmal genauer an.

Die Diskette besteht aus CC.COM, dem Compiler selbst, Funktionsbibliotheken und diversen Hilfsprogrammen. Wenn Sie die Diskette besitzen, können Sie C-Programme schreiben und austesten.

Der „Arbeitszyklus" ist typisch für C: Mit dem mitgelieferten Editor schreiben Sie ein Programm, speichern es ab und übergeben es dem Compiler. Dieser erzeugt eine Datei mit Assembler-Quellcode, der wiederum vom Programmlinker zu einem lauffähigen Programm umgewandelt wird. Der Compiler versteht natürlich nicht den kompletten C-Befehlssatz, wie er von Kernighan und Ritchie festgelegt wurde. Das wäre auf CP/M-Rechnern auch völlig unmöglich. Selbst viele C-Compiler für MS-DOS kennen nicht den gesamten Befehlssatz. So fehlen einige Befehle, zum Beispiel GOTO, DEFAULT und REGISTER. Diesen Verlust kann man aber verschmerzen. Denn Small-C bietet etwas für C-Compiler unter CP/M ziemlich Ungewöhnliches: Small-C verarbeitet Fließkommazahlen!

Diese Fließkommazahlen können mit DOUBLE deklariert werden. Funktionen wie SIN, COS, TAN und SQRT stehen zu mathematischen Zwecken zur Verfügung.

Auch der sonstige Sprachumfang ist für normale Zwecke voll ausreichend. So wurde Small-C selbst mit Small-C geschrieben – eine beliebte Methode, Compiler zu entwickeln und gleichzeitig auf Leistungsfähigkeit zu prüfen. Der Compiler besitzt aber noch einige erwähnenswerte Besonderheiten. Ein Makroprozessor ist eingebaut, der mit „define" aktiviert wird. Sie können Assemblerprogramme im Z80-Code direkt mitten in das C-Programm schreiben und mit den Direktiven „asm" und „endasm" umgeben. So lassen sich zeitkritische Programme an den entscheidenden Stellen optimieren.
Entscheidend für die Qualität eines C-Compilers ist die Qualität der mitgelieferten Funktionsbibliotheken. – Im Gegensatz zu allen anderen Computersprachen sind Routinen zur Bildschirmausgabe, zur Tastaturabfrage, zur Diskettenverwaltung usw. nicht direkt in den Compiler integriert, sondern werden über Funktionsbibliotheken zur Verfügung gestellt. Das hat den enormen Vorteil, daß jedes Programm nur die Routinen enthalten muß, die es auch wirklich benötigt. Deshalb sind C-Programme auch so ungeheuer kompakt. Und außerdem kann man jederzeit die im C-Quellcode vorliegenden Bibliotheken erweitern, modifizieren oder auch kompakter fassen. Steigen Sie also später einmal von CP/M auf einen PC oder einen 68000er-Rechner um, können Sie Ihre bisher geschriebenen C-Programme nahezu unverändert übernehmen und müssen nur rechnertypische Eigenschaften in den Bibliotheken abändern.
Die Bibliotheken von Small-C sind wirklich sehr umfangreich. Hier findet der Programmierer alles, was das Herz begehrt: Tastaturabfrage, Bildschirmausgabe, formatierte Ausgabe und Eingabe, Umwandlung zwischen Datentypen, Speicherverwaltung, Auslesen der CP/M-Kommandozeile, Fließkommafunktionen für Quadratwurzel, Logarithmus, Potenzen, Sinus, Cosinus, Tangens, Arcustangens, cosh, sinh, tanh und vieles mehr.
Der Editor, der zu Small-C geliefert wird, erinnert stark an den Editor von Turbo-Pascal. Auch dieser ist Wordstar-kompatibel und erlaubt die schnelle Eingabe und das Editieren von Programmen. Blockoperationen, Lesen und Schreiben von Dateien, Löschen von Zeichen, Wörtern und Zeilen – alles das gehört zum Befehlsumfang des Editors. Aber natürlich können Sie auch jeden anderen Editor verwenden, der ASCII-Dateien erzeugt.

Die mitgelieferte Dokumentation ist mit rund 16 Seiten Umfang nicht gerade üppig. Das kann man bei einem Preis von 30 Mark auch nicht erwarten. Sie enthält aber wirklich alles Wissenswerte in leicht verständlicher Form. Ein C-Lehrbuch ersetzt sie natürlich nicht. Die Anleitung beschreibt aber gewissenhaft den Umgang mit Compiler, Editor, Linker und Assembler (alles im Paket dabei), den Sprachumfang des Compilers und die Funktionen in den Bibliotheken.

Zusammenfassend läßt sich sagen, daß Small-C für Hobby-Programmierer ein ideales Werkzeug ist, um in die große C-Welt hineinzuschnuppern, ohne viel Geld ausgeben zu müssen. Um Verwechslungen zu vermeiden: Der Markt & Technik-Verlag bietet auch einen Small-C-Compiler an. Dieser hat aber mit der Public-Domain-Version nichts zu tun und kostet auch mehr.

B.F

Positiv: Fließkommazahlen, inclusive Editor, kompakte Programme

Negativ: Nicht vollständiger Sprachumfang

Public-Domain-Bezugsquellen

Quelle	System(e)	Preis
Ecosoft Economy Software AG Kaiserstr. 21, Tel.: 07751/7920	IBM und Kompatible, ST, C64/128, Amiga, Apple 2 und Mac	zwischen 7 un 17 DM, system- und mengenabhängig
Buchhandlung Werner Finke Postfach 131545, 5600 Wuppertal 1 Tel.: 02 02/45 42 20	Atari ST	5 bis 7 DM
Verlag Rätz Eberle Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten Tel.: 072 52 / 30 58	Atari XL/XE	10 DM
MLS-Computer Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg Tel.: 0 64 21 / 2 30 48	IBM und Kompatible	Paket á 250 DM (ca. 5 DM pro Disk)
PD-Versand Stefan Ossowski Veronikastr. 33, 4300 Essen 1 Tel.: 02 01 / 78 87 78	Amiga	4,50 bis 7 DM, mengenabhängig, Abo-Service
Digital Marketing Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2 Tel.: 0 24 35 / 20 86	C-64	5 DM
Herbert Müller PD-Service Dorfstr. 1, 8852 Rain-Unterpeichung	Amiga	3,95 bis 7 DM, mengenabhängig, Katalog: 8,50 DM, Abo-Service
KE-Soft Kemal Ezcan Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4	Atari XL/XE	5 DM
Jürgen Schulten Grenzstr. 58, 4018 Langenfeld	Atari ST	6 DM
Stefan Kueppers, Leverkuserstr. 39 5630 Remscheid 11, Tel.: 0 21 91 / 6 34 43	Atari XL/XE	5 DM
REDYSOFT Software GmbH Postf. 1261, Holzkirchen, Tel.: 0 80 24 / 8131	IBM und Kompatible	ca. 10 DM
Titanic-Supersoft Friedrich-Ebert-Str. 166b, 5600 Wuppertal 1 Tel.: 02 02 / 31 24 99	Amiga	6 DM, Rabatt bei Mehrabnahme
Thomas Köstner, Becherletzenstr. 25 7070 Schwäbisch-Gmünd, Tel.: 0 71 71 / 6 96 71	Atari ST/Mac-Emulator-PD	5 DM
M.A.R., Peter Ramscher's Computershop Weldengasse 41, 1100 Wien, Österreich Tel.: 02 22 / 62 15 35	Amiga	60 Schilling einzeln, ab 20 Stck. 50 Schilling je Stck. 3 Katalogdisketten je 30 Schilling
Elektronik-Technik, Tannenweg 9 2351 Trappenkamp, Tel.: 0 43 23 / 39 91	C-16/C-16+4/C116	39,50 DM, 15% Rabatt bei Abnahme von 5 Disketten
Hard- & Software, Robert Osten Marbacher Weg 17, 2800 Bremen 1	Atari XL/XE	6 DM + Versandkosten, Staffelpreise, Katalogdisk. gegen 1,50 DM in Briefm.

Natürlich geben die hier aufgezählten Quellen bei weitem nicht das ganze PD-Angebot wieder. Deshalb sind alle PD-Autoren und PD-Händler aufgerufen, uns doch mal ihr Angebot zukommen zu lassen!

zusammengestellt von Michael Suck und Bernd Zimmermann

GOLDRUNNER II ist da! Ein erster Blick auf **MICRODEAL's** neues Programm, das uns in der Atari-ST-Version (ca. 65 Mark) vorlag, ließ uns jedoch befürchten, daß der Nachfolger – außer einem etwas veränderten „Drumherum" – nichts wesentlich Neues zu bieten hat. Wer sich daran nicht stört, der kann sich übrigens zum Preis von ca. 23 Mark noch eine **Scenery Disk** dazu besorgen.

* * * * * * * * * * * * * * *

Im Juni, so das englische Softwarehaus **DOMARK**, soll der „neue, alte" Bond fertig sein. Der 1973 gedrehte Streifen **LIVE AND LET DIE** (Leben und sterben lassen) mit Roger Moore als James Bond 007 soll nämlich versoftet werden. Vorgesehen sind Versionen für C-64, Schneider, Amiga und Atari ST, eventuell auch für Spectrum, Atari und MSX. Die Preise werden sich, je nach Rechner und Datenträger, zwischen ca. 30 Mark und 65 Mark bewegen.

* * * * * * * * * * * * * * *

Einen ganz tollen „Special Release" verspricht **PLAYERS** für den Spectrum. **THE SKATEBOARD CONSTRUCTION SYSTEM** verspricht jedem Skateboard-Süchtigen die Möglichkeit, völlig selbsterstellte Strekken, Sounds und Sprites zu produzieren, damit der Punk abgehen kann. Nichts wie ran!

* * * * * * * * * * * * * * *

Ein altbekanntes Billig-Label namens **BLUE RIBBON** verkündet stolz die Wiederauflage der Billard-Simulation **STEVE DAVIS SNOOKER** für den C-64. So toll ist das Game allerdings nicht, dafür stimmt aber der Preis: Ca. 10 Märker für die Kassettenversionen und 15 DM für die Disk.

* * * * * * * * * * * * * * *

Hier haben wir zwei interessante Neuigkeiten von den **VIRGIN GAMES**: **SCRABBLE DE LUXE** dürfen sich jetzt auch die ST-Freaks reinziehen, und dieses Programm gibt's jetzt für den C-64 in einer vollständig eingedeutschten Fassung ohne jeden Fehler!! Der Kauf lohnt sich!

* * * * * * * * * * * * * * *

Neues von **MASTERTONIC**: **PROWLER**, ein Kampf-Flugsimulator, ist jetzt für den Spectrum erhältlich, und zwar für 10 Deutschmarks. Außerdem gibt's im **RICOCHET**-Label **THE WAY OF THE EXPLODING FIST** endlich auch für den C-16/Plus4 für nur 15 DM. Unbedingt zugreifen!!

PLAYERS sorgt wieder für neuen Stoff für den schmalen Geldbeutel: **METAL ARMY** ist ein Game der härteren Machart, bei dem man als einzelkämpferischer Super-Söldner wieder einmal die Erde vor einer schrecklichen Bedrohung retten muß. Erhältlich ist das Spiel zunächst für Spectrum und Schneider. Außerdem gibt es noch zwei Nachfolger bekannt gewordener Programme: **FUNGUS II** soll um einiges besser sein als sein Vorgänger und zudem noch mit einem tollen 3D-Effekt aufwarten. Auch bei **JOE BLADE II** handelt es sich um eine „Fortsetzungs-Story"; diesmal handelt das Geschehen in London, wo es die Straßen von Punks und Banden zu säubern gilt. Dem schon fertigen Spectrum-Programm sollen in kürze weitere Versionen folgen. Alle Games sind für runde zehn Mark erhältlich.

* *

Am 28. Mai findet im Kongreßgebäude Messegelände Killesberg in Stuttgart eine Gebrauchtcomputer-Versteigerung statt, bei der neben den Rechnern auch Drucker, Software und Zubehör aller Art unter den Hammer kommen sollen. Besichtigung des Versteigerungsgutes: 28.05., 9.00 – 12.00 Uhr; Beginn und Ort der Versteigerung: 12.00 Uhr, Räume 5 und 6. Zu versteigerndes Gut kann am 26.05. und 27.05. angeliefert werden bei: GOSUB Gebrauchtcomputer, Rosenbergstr. 51, 7000 Stuttgart 1, Tel.: 0711/613953.

Ein neues Vektorgrafikspielchen für den Atari ST könnt Ihr Euch von **DATABYTE** besorgen. Der passende Titel: **ST WARS**.

Wie uns von der Firma **CCD**, Eltville, mitgeteilt wurde, ist mit einer Amiga-Version des Programms **KAISER**, entgegen unserer Ankündigung (ASM 5, Seite 71) vorerst nicht zu rechnen. Zwar werde eine Amiga-Fassung in Erwägung gezogen, der genaue Erscheinungstermin stehe aber noch nicht fest.

* * * * * * * * * * * * * * *

Und noch mehr Low-Budget-News: Auch **HEWSON** wagt sich jetzt mit dem hauseigenen Label **REBOUND** auf die Jagd nach 10-Markscheinen. Als erste Veröffentlichungen gibt's einen Aufguß der strategischen Action-Games **MARSPORT** und **DUN DARACH** für C-64, Spectrum, Schneider. Beide Spiele haben übrigens eine hochklassige, spannende Handlung und Atmosphäre und besitzen eine Top-Sprite-Animation!

* * * * * * * * * * * * * * *

Vom 15.–17.07.88 findet in Ludwigshafen die CEP (Conference of European Programmers) mit Schwerpunkt 68000er statt. Wer hierfür Interesse hat, meldet sich bitte bei **DISCOVERY**. Adresse: Siehe „Game Over".

* * * * * * * * * * * * * * *

Von **KOMÀ SOFTWARE**, äh...-quatsch, es muß natürlich heißen: Von **KUMA SOFTWARE** gibt's ein neues Anwender-Paket für den Atari ST. Die beiden Programme heißen **K-SCOPE** und **K-SPECT** und verwandeln den ST in ein Oszilloskop und einen Spectrum-Analyser. Der Preis ist happig: 480 Märker müßt Ihr wohl (oder übel?) investieren.

* * * * * * * * * * * * * * *

Aus der Gerüchteküche gibt es eine ganz heiße Nachricht, die Aufsehen erregen könnte: Verschiedene Anzeichen scheinen darauf hinzudeuten, daß **OCEANs PLATOON** auf dem deutschen Markt indiziert werden könnte. Immerhin war der Film, zu dem dieses Spiel produziert wurde, ein Oskar-preisgekrönter Antikriegs-Streifen. Inwiefern könnte aber dann der Inhalt des Spiels verwerflich sein?

* *

Ein neues Label und viel alte Software: **MANDARIN** bringt alte Dinger von *Bubble Bus* und *Level 9* wieder auf den Markt, diesmal aber auch für ein paar neue Systeme! So gibt's jetzt eines der besten *Bubble-Bus*-Games, nämlich **STARQUAKE**, für den Atari ST, Amstrad PC und den IBM. Der Preis liegt dabei um die 65 DM. Weiterhin gibt's noch drei der besten *Level 9*-Adventures, **LORDS OF TIME**, **RED MOON** und **PRICE OF MAGIK**, in einem einzigen Pack mit dem Namen **TIME AND MAGIK** für ca. 50 DM für die 8-Bit-Versionen und ca. 65 DM für die 16-Bitter. Das Ding gibt's für 'ne ganze Latte von Systemen, nämlich: Atari ST, Amiga, IBM, Apple Macintosh, Amstrad CPC, Joyce, Apple II, Atari XL/XE, C-64, MSX, Spectrum und den Spectrum +3.

Versteht Ihr was von Architektur? Nein? Macht auch nichts, denn bei **GOTHIK** geht's nicht um kulturelles Wissen, sondern um eine mysthische Sammelaktion mit Action-Touch und viel magischem Brimborium. Wer 35 Mark für die C-64-Kassette, 45 DM für die Disk, 30 Mark für die Schneider-Kassette und gar 50 Mark für die Schneider-Disk übrig hat, kann sich das Game ja reinziehen. Als Features werden immerhin 32 magische Mixturen, 16 scheußliche Monster, 28 Levels und drei Waffensorten angeboten.

Jede Menge neuen Stoff für die Leute mit dem schmalen Geldbeutel bietet **RICOCHET**, das Fuffzehnmark-Label von **MASTERTRONIC**. Diesmal gibt's keine neuen Spiele, aber jede Menge Neuauflagen von ehemaligen Tophits. Also, das Aufgebot besteht aus: **SKATE ROCK** (Skateboard-Action), **GHOSTBUSTERS** (ein Klassiker), **KNUCKLEBUSTERS** (mit Supersound), **5TH QUADRANT** (Strategie-Action), **DAN DARE** (Labyrinth-Comic-Abenteuer) und **ALIENS** (Film-Abenteuer). Zu haben ist das ganze Zeug für den C-64, Schneider und Spectrum. Na, ist was für Euch dabei?

Und noch'n neues Billig-Label eines großen Softwarehauses. Dieses mal heißt das Ding **REACT**, stammt von **MARTECH** und hat gleich zwei recht gute Games anzubieten. Zum Preis von selbstverständlich 10 Mark werden als erste Titel die alten MARTECH-Hits **SAM FOX STRIPPOKER** und **TARZAN** erscheinen.

Achtung, Achtung, liebe Computer-Freunde: Jetzt ist's endlich raus! **David Whittaker** macht die Musik für das Toptoptop-Game **QUADRALIEN** von **LOGOTRON** (ASM berichtete)! In den Genuß der Sounds kommen die Versionen des Spiels für den Atari ST und Amiga, ließ Firmensprecher Herbert Wright verlauten.

Eine völlig neue Entwicklung im Bereich der Computerspiele, die bisher ihresgleichen suchen dürfte, stellt **MICRODEAL** mit **JOURNEY INTO THE LAIR** vor. Das Spiel selbst ist nicht so besonders neu, denn es ist ein Clone von *Dragon's Lair* und anderen Geschicklichkeits-Action-Spielen dieser Art. Interessant ist aber das Speichermedium, denn das gesamte Game wird mit allen Bildern von einer Video-Disk eines Bildplattenspielers geladen. Diese Technik gab es bisher nur bei wenigen Spielhallenautomaten (wie z.B. auch *Dragon's Lair*!) und war sehr aufwendig. Besitzt man aber nun einen Atari ST und einen Bildplattenspieler mit Interface und dem entsprechenden Kabel, wird aus dem ST ein hochklassiger Spielautomat. Jede Handlung des Spielers wird vom Rechner umgesetzt und die entsprechende Szene dann in Millisekundenschnelle eingeladen. Das Ergebnis sind bisher nie dagewesene Animationssequenzen, eine phantastische Grafik und eine unglaubliche Verarbeitungsgeschwindigkeit! Solche Perfektion hat natürlich ihren Preis: Man benötigt einen Bildplattenspieler der Modelle Hitachi 9550, Magnavox 8040 oder Pioneer LD 700/900, das Programm (auf der Laser Disc) zum Preis von ca. 300 DM und ein Verbindungskabel für ca. 60 DM (auch von MICRODEAL). Und dann kann ein endloser Spaß beginnen! Ihr steigt in eine perfekte Traumwelt ein, wie Ihr sie noch nie gesehen habt! Einfach phantastisch!!!

Einen netten *Bubble Bobble*-Clone können wir Euch für die Sega-Spielkonsole anbieten. Der Hersteller ist **SEGA**, und das Spiel ist durch die frappierende Ähnlichkeit zu *Bubble Bobble* und die ordentliche Programmierung durchaus zu empfehlen.

OSS PASCAL 2.0 von **HISOFT** ist ein vollständiger Pascal-Compiler mit vielen Extras für den Atari ST. So kann das Programm z.B. bis zu 16 Mbyte-Felder verarbeiten und besitzt einen komfortablen Multi-File GEM-Editor. Der Preis: Ca. 250 DM.

In der letzten Ausgabe stellten wir das neue **MARTECH**-Spiel **VIXEN** kurz in den Nachrichten vor. Wie wir jetzt erfuhren, wird der Name dieses Abenteuerspiels mit einer Amazone namens „Foxy Lady" für den deutschen Markt aus verständlichen Gründen geändert werden... Das Programm wird in unseren prüden Breiten dann **SHE-FOX** heißen und für den Atari ST, C-64, Amstrad CPC, IBM PC, Amiga und den Spectrum erhältlich sein.

Ein echtes Hammer-Game gibt's von **ACTIVISION** zu vermelden mit dem Titel **CORPORATION**. Als Chef einer Roboter-Minentruppe muß der Spieler so viele Kristalle wie möglich auf einem Asteroiden einsammeln, bevor das Teil in die Luft geht. Das Spiel ist sehr komplex und bietet jede Menge strategische Features. Die Grafik ist fantastisch, die Handhabung simpel. Wir werden CORPORATION beim nächsten Mal auf alle Fälle ausführlich vorstellen!

Bei der derzeitigen Titelvielfalt auf dem Softwaremarkt ist es nicht verwunderlich, daß des öfteren seltsame Verwandschaften Verwirrung stiften. So geschehen bei **STARQUAKE**, das einerseits neu als Full-Price Game bei MANDARIN für die 16-Bitter auftaucht, andererseits aber auch bei **RICOCHET** für den C-64, Spectrum und Schneider wieder als Oldie but 15Marks-Goldie auftaucht. Was soll's, **den** Preis ist dieses Labyrinthspiel in jedem Fall wert.

Ein paar kleine Richtigstellungen am Rande (hüstel...): Fälschlicherweise wurde von uns als Programmierer der ST-Version von **DOWN AT THE TROLLS** (**RAINBOW ARTS**) der Name Peter Tierolf genannt. Wesentlich richtiger wäre da die Angabe von **Olaf Behrendt** gewesen. Übrigens: Bei **KATARKIS** gibt's nicht 34 Sprites pro Level, sondern gleichzeitig auf dem Bildschirm; der Spielhallenautomat hieß auch nicht „Air Typ", sondern selbstverständlich **R-TYPE**. Das war's...

Die Fans der guten, alten 8-Bitter, die sich bis jetzt die Augen ausweinten, weil sie noch keines der grafisch tollen Games von **PSYGNOSIS** auf ihrem Rechner bewundern konnten, werden jetzt von **MELBOURNE HOUSE** entschädigt. Diese Firma wird nämlich im Auftrag von PSYGNOSIS die Spiele **BARBARIAN**, **TERRORPODS** und **OBLITERATOR** für den C-64, Spectrum und Schneider umsetzen. Sogar die Preise können wir Euch schon bieten: Die Kassetten liegen bei 35 DM, für die Disketten-Versionen müßt Ihr ca. 50 Märker berappen.

Mit **20.000 MEILEN UNTER DEM MEER** hat das französische Softwarehaus **COKTELVISION** den berühmten Roman des Schriftstellers Jules Verne auf den Computermonitor gebracht. In diesem Adventure mit Action-Einlagen übernimmt der Spieler die Rolle des Professor Arronax, der mit seinen Kameraden auf dem Unterseeboot des verrückten Kapitän Nemo gefangen gehalten wird. Die Aufgabe ist klar: Es gilt, das Schiff zu verlassen und den Mitmenschen von den Machenschaften des Kapitäns zu berichten. Die Systeme: IBM-PC, Amiga, Atari ST (ca. 65 Mark) und Schneider CPC (50 Mark). Voraussichtlicher Erscheinungstermin ist Ende Mai.

Einen Leckerbissen haben wir für die Jungs, die mit ihrem Amiga nicht nur spielen wollen: Von **ELECTRONIC ARTS** gibt's aus der „DeLuxe"-Reihe ein neues Werk unter dem Namen **DELUXE PRODUCTIONS.** Mit dem Programm kann man sich seine eigenen Video-Clips in Form einer Dia-Show basteln. Die flüssige „Animation" wird durch das sogenannte „Double-Buffering" erreicht, das Bewegungssequenzen in bisher ungeahnter Qualität auf den Bildschirm zaubert. Außerdem können alle möglichen Bilder aus anderen Produkten der DeLuxe-Reihe wieder verwendet werden. Für den lächerlichen Preis von ca. 450 Mark (ächz...) kann man doch nicht mehr verlangen, oder – doch?

Dunkle Mächte, finstere Gestalten (ASM-Redakteure...?), strahlende Helden (ohne radioaktiven Fallout), ein dickes Handbuch, viel, viel Strategie und Spannung begegnen dem Spieler in dem komplexen Rollenspieladventure **MIGHT AND MAGIC**. Die technischen Daten: Zwei Disketten (C-64), 3D-Vektorgrafik, 94 Zaubersprüche, 250 verschiedene Gegenstände, 200 Monster und ein rätselhaftes Geheimnis. Reicht das? Das Ganze ist von der amerikanischen Firma **NEW WORLD COMPUTING** und wird exklusiv inklusiv Europa von **ACTIVISION** vertrieben.

Im **RICOCHET**-Label gibt's jetzt einen absoluten, oberturboscharfen Superhyper-Hit für nur noch 15 Deutsche Mark! Ja, tatsächlich, **IMPOSSIBLE MISSION** ist gemeint! Wer einen C-64, Spectrum oder Schneider besitzt, darf sich jetzt freuen.

Endlich haben wir mal ein paar gute Neuigkeiten von **ELITE**, denn dieses renommierte Softwarehaus hat ein neues Action-Game mit dem Titel **BEYOND THE ICE PALACE** auf Lager. Es geht dabei um ein magisches Land, bei dem der Spieler einen gefährlichen Wald durchqueren und dem ganzen Land den Frieden wiedergeben muß. Erhältlich ist BEYOND THE ICE PALACE für den Atari ST, C-64, Schneider und Spectrum. Die Preise schwanken dabei (je nach Version und Datenträger) zwischen 30 und 50 Mark. Das geht ja wohl in Ordnung, oder?

Der Nachfolger von *Driller* ist da! Das Spiel heißt **DARK SIDE**, ist wieder von **INCENTIVE** und schließt thematisch und spielmäßig an den erfolgreichen Vorgänger an. Das Verfahren für die Vektortechnik ist nämlich wieder mit dem Freescape-System erstellt worden. Das heißt, die Vektorgrafik scrollt hübsch in alle möglichen Richtungen, aber leider etwas langsam. DARK SIDE gibt's für C-64, Spectrum und Schneider; der Preis dürfte für die Kassettenversionen bei ca. 32 DM, die Discs bei ca. 50 DM liegen.

Kurz und knapp: Von **ELECTRONIC ARTS** gibt's **DELUXE PAINT II** jetzt für 300 Mäuse für den IBM. Das Programm unterstützt alle gängigen Grafikkarten wie VGA, MCGA, EGA, CGA, Hercules und Tandy.

Hey, wollt Ihr mal wieder so richtig up to date sein? Logo! Hier eine kleine Liste mit den neuesten Versionsnummern der leistungsstarken **HISOFT**-Anwenderprogramme für den ST: **DEVPAC ST 2.0, FTL MODULA-2 1.04, HISOFT BASIC 1.2, PERSONAL PASCAL 2.02, POWER BASIC 1.15** und **SAVED! BY HISOFT 2.0**. Alles klar?

Auf Käuferfang geht **ENTERTAINMENT USA** mit Neuauflage von **CAGE MATCH** für 10 Märker und den Spectrum, Schneider und C-64. Die Sprites ins schön groß, aber ansonsten kann man das Spiel glatt vergessen.

SARGON III heißt ein neues, spielstarkes Schachprogramm von **LOGOTRON**, das in den Vereinigten Staaten schon einige Turniere gegen sehr spielstarke Programme wie den *Chessmaster 2000* gewonnen hat. Kein Wunder, stecken in diesem Programm doch 21 Jahre Erfahrung, 68000 Eröffnungszüge und 107 klassische Partien. Erhältlich ist SARGON III für all die, die gern gegen ihren Computer verlieren und einen C-64, Atari XL/XE, Atari ST, Apple II oder Amiga besitzen. Der Preis ist durchaus vertretbar, denn ca. 65 DM für die 8-Bit- und 80 DM für die 16-Bit-Versionen dürften aufzubringen sein.

Zwei neue Action-Spiele mit den Titeln **OPERATION WOLF** und **ROBOCOP** werden neu von **OCEAN** erscheinen. Letzteres ist mal wieder ein Tie-in, also eine Filmumsetzung.

Der Screenshot deutet es bereits schamhaft an: Das neueste Game von **RELINE** heißt **WINDOWWILLY.** Die Aufgabe des Spielers ist es, wolkenkratzerweise Fenster zu putzen, damit der Durchblick nicht verloren geht. Das Spiel soll für Atari ST und Amiga (ca. 50 Mark), später auch für den C-64 erhältlich sein.

Das brillante **COLOSSUS 4 CHESS** von **CDS** erlebt nun seine Umsetzung auf den MSX! Wer bis jetzt vergeblich nach einem erstklassigen Schachprogramm für den etwas vernachlässigten MSX gesucht hat, wird bei diesem Programm und der Ausgabe von 35 Mark für die Kassette bestens bedient.

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG ?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

ACHTUNG: Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Alle ASM-Hefte sind zum Stückpreis von 6,50 DM zu beziehen. Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern!

5/86 | 9/86 | 3/87 | 4/87 | 10/87 | 11/87

12/87 | 1/88 | 2/88 | 3/88 | 4/88 | 5/88

SONDERHEFTE - ASM

Nr.1 DM 9,80

Zahlungsweise: Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)!
Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Versand-Service, Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!

c16chris

Die erste Runde ist gelaufen

Die **KONZERTIERTE AKTION** geht in die zweite Runde. Nachdem am 30. April die Vorausscheidung der „German Open" bei der **BLUEBERRY**-Meisterschaft veranstaltet wurde, können sich die Sieger nun schon einmal für das große Finale warm machen. Es findet statt am 18. Juni, wieder in denselben sieben Städten. Also, Leute, haltet Euch bereit, und übt schon mal fleißig! Doch bevor wir nun die Finalisten vorstellen, möchten wir uns noch einmal bei allen Teilnehmern fürs Mitmachen bedanken, aber auch bei den Kaufhaus-Filialen, die sich teilweise ganz tolle Überraschungen haben einfallen lassen. Und hier sind die glücklichen Finalisten:

Wir gratulieren und drücken weiterhin die Daumen

Lieber Lothar Hausfeld, lieber Markus Frädrich! Lag es an der rauhen Hamburger Seeluft, oder war eine gar finstre Macht am Werke? Wie auch immer: Als es drauf ankam, versagte unsere Kamera, wie wir leider erst im nachhinein feststellten. So können wir leider kein Foto von Euch präsentieren, aber was nicht ist, kann ja noch werden! So long, die ASM-Crew.

Berlin: Die Besten hier waren Sascha Sulc (links) und Volker Kampe (rechts).

Shake-Hands in Dortmund: Stefan Schubert und Christian Schulz auf dem Siegertreppchen.

Die Hannoveraner „Blueberry-Cracks": Gunnar Rosenbaum (links) und Sven Prüssing.

Im Vordergrund: Roland West und Michael Winkler schwitzen noch in Düsseldorf.

Die Münchener Finalisten, noch bei der „Arbeit": Michael Hondza und Wolfgang Stadl.

Können es noch gar nicht fassen: Die Essener Champs Heiko Jelnikar und Hendrik Feit.

Im Blickpunkt: ELITE's Ausflug in den Eispalast

Programm: Beyond the Ice Palace, **System:** Atari ST (getestet), C-64, Spectrum 48/128K, Schneider CPC, **Preis:** Je nach System und Datenträger zwischen 30 und 65 Mark, **Hersteller:** Elite Systems, England, **Muster von:** 21.

Zur Einstimmung erst einmal die Story: Viele Legenden werden erzählt von jenem magischen Land, das hinter dem „Ice Palace" liegt. Einem Land, wo fremde, fantastische Wesen wohnen, eine Welt voller Abenteuer. Wo Gut und Böse sich die Waage hielten, bis zu jenem denkwürdigen Tag, an dem die Kräfte des BÖSEN die Wälder niederbrannten und die simplen, liebenswürdigen „Woodcutters" jagten und vertrieben. Eines nachts jedoch, als der Rat der Waldgeister-Waisen wieder einmal zusammentrat, ward eine wahrhaft schicksalhafte Entscheidung getroffen. Man beschließt, einen heiligen Pfeil in den Nachthimmel zu schleudern, um dann dem glücklichen Finder mitteilen zu können, daß er nun die ehrenhafte Aufgabe habe, die Mächte des BÖSEN wieder dahin zu schicken, wo sie hingehören: Zur Hölle.

Soviel zur Einleitung zum neuesten **ELITE**-Spiel **BEYOND THE ICE PALACE**. Nicht sehr einfallsreich, aber wenigstens ist jetzt schon klar, wer der glückliche Finder des Pfeils sein wird. Jawohl, der geplagte Computerspieler muß mal wieder die Birne hinhalten, und dies in einem der besten Actionspiele, die es bisher auf dem ST gegeben hat. Doch jetzt will ich Euch nicht mehr länger auf die Folter spannen, sondern endlich zur Beschreibung des Spiels kommen.

Wie gesagt, schlüpft der Spieler in die Rolle des großen Befreiers, welcher auf dem Bildschirm als wackerer Krieger mit langem blonden Haar dargestellt ist. Zu Anfang des Spiels hat man die Wahl zwischen drei Waffen, die auf der Erde herumliegen: Einem Morgenstern, einem Schwert und einem Messer. Ist die Entscheidung getroffen, kann es losgehen. Als wackerer Kämpfer muß man sich nun in unterirdische Höhlen begeben und dort gegen alle vorstellbaren Fantasiewesen ankämpfen. Da müssen Abgründe überwunden, Felsbrokken aus dem Weg geräumt und Monster ausgetrickst werden. Doch nicht nur Geschicklichkeit ist gefragt. Manche Aufgaben sind z.B. nur ohne große Verluste zu überstehen, wenn man sich vorher die richtige Waffe geschnappt hat. Wird es einmal ganz eng, kann man als letzte Maßnahme einen Geist zu Hilfe rufen, der dann über den Bildschirm huscht und kurzerhand alle Gegner, die er dabei berührt, erledigt. Die Anzahl der Geister, die man rufen kann, ist jedoch begrenzt, so daß man sich sehr genau überlegen sollte, wann man ihn einsetzt. Am Ende jedes Abschnitts taucht der fliegende Drache auf, der gnadenlos vernichtet werden muß, wenn man den nächsten Level erreichen will.

Fazit: BEYOND THE ICE PALACE lebt sicherlich nicht von seiner Spielidee; die ist schon alt und aus vielen Spielen bekannt. Aber wieder einmal zeigt sich, was geniale Programmierer selbst aus einem scheinbar abgenutzten Spielprinzip noch alles zaubern können. Da ist zuerst einmal das saubere und schnelle Scrolling, das für ST-Verhältnisse schon eine kleine Sensation ist. Aber auch die Grafik läßt kaum Wünsche offen. Lediglich in den höheren Leveln wird sie etwas schwächer. Die Gegner sind sehr farbenfroh und gut animiert, und die Explosionen sind eine reine Augenweide. Für den Sound zeichnet David Whittaker verantwortlich, der bei den Musikstücken zeigt, daß er sich hinter Größen wie Rob Hubbard nicht zu verstecken braucht. Das Spiel wird abgerundet durch eine präzise und schnelle Steuerung, wie man sie bisher nur aus der Spielhalle gewohnt war. Abschließend ist zu sagen, daß BEYOND THE ICE PALACE ein Spiel ist, daß nicht nur auf dem ST neue technische Maßstäbe setzt, sondern auch irrsinnig viel Spaß macht. Somit sei es jedem Freund von rasanten Actionspielen wärmstens ans Herz gelegt.

Bendrik Muhs

Grafik	**10**
Sound	**11**
Spielablauf	**9**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

Sport-Kaleidoskop

Vom Saddle Dome bis zum Feuerwerk: Calgary '88 „stückweise" rübergebracht!

Programm: The Winter Edition, **System:** C-64 (ST & Amiga folgen!), **Preis:** ca. 40 Mark (Disc.), **Hersteller:** Epyx, USA, **Muster von:** Jim Perri, Digital Marketing, Ohio, USA.

Einen weiteren sportlichen Super-Knüller bietet uns **EPYX** schon ein „paar Tage" nach der Schlußfeier der Olympischen Winterspiele in Calgary an! Getreu dem Strickmuster *Summer Games I & II, Wintergames, World Games* und *California Games* folgt nun eine zweite Ausgabe der „Winterspiele", die sich **THE WINTER EDITION** nennt!

Das Szenarium ist schnell beschrieben: Gleich zu Beginn, nachdem wir die Namen der Mitspieler und deren Nationen gewählt haben, sehen wir den berühmten „Saddle Dome", in dem die „Calgary Flames" - außer während der Spiele – ihre Fans eishockeymäßig in Verzückung bringen. Kurz darauf erkennen wir ein Spalier an Mounties, die auf den (recht lahmen!) allerletzten Fackelträger warten. Da kommt er auch schon, unser Läufer, der alsbald, wenn das Bild „umschwenkt", ins Stadion einläuft, die Treppen zum „Gaskessel" erklimmt und das Olympische Feuer entzündet...

Der Calgary-Hintergrund für diesen neuen EPYX-Renner ist nicht zufällig: EPYX war einer der Sponsoren der Spiele. Wie uns aus den Staaten gemeldet wurde, haben sich die Programmierer sehr viel Mühe gegeben, um die Darstellung, genauer gesagt: die einzelnen Bewegungsabläufe der Sportler möglichst genau und detailreich rüberzubringen. Man arbeitete zu diesem Zweck mit Wissenschaftlern und Sport-Medizinern zusammen, um deren (Er-)Kenntnisse ins Programm aufnehmen zu können. Eine Bemerkung am Rande: EPYX hat die Rechte für das Wörtchen **„GAMES"** erworben, so daß kein anderes Software-Haus ab jetzt mehr „ungeschoren" den „Suffix" mehr verwenden darf! Zurück zur WINTER EDITION:

alle Fotos: C-64-Version

Wie gewohnt ist auch bei diesen „Games" die obligatorische Teilnehmer-Liste vorhanden. Wie gewohnt können wir uns eine Nation, für die wir starten möchten, aussuchen. Wie gewohnt fehlen auch hier wichtige Wintersport-Länder wie Finnland, Schweden oder die DDR. Wie gewohnt ertönt bei der Wahl der UDSSR die „Internationale" (möchte bloß wissen, ob's die Programmierer immer noch nicht gerafft haben oder sie noch keiner aufgeklärt hat!!!). Etwas „ungewohnt" ist allerdings das Layout: Die Namen - insgesamt können acht Leute teilnehmen - werden von oben nach unten eingetragen. Die Flaggen der einzelnen Nationen sind größer und scrollen je nach Stick-Bewegung nach rechts oder links. Nun sucht man sich was aus, drückt Feuer und so weiter und so weiter. Mit „F7" wird das O.k. gegeben.

Wenn wir die Eröffnungszeremonie nicht sehen wollen, betätigen wir einfach mal die Feuertaste. Danach geht's zum **Rodeln:** Schon nach ein paar Sekunden erkennen wir vier verschiedene „Tracks" (Strecken), aus denen wir eine für unseren Wettkampf bestimmen. Im gewohnten Auswahlmenü haben wir bei „Number of Joysticks" „1" gewählt, weil eventuelle Stick-Wechsel-Bewegungen zu einem Chaos und einem Kabelknoten führen können. Es erscheint vor uns die Startrampe und ein Typ auf 'nem Schlitten. Zunächst Feuer drücken, dann Stick hoch - runter (der Rodler pendelt sich in Schwung - sehr realistisch!), mehrmals Feuer drücken, um Speed zu bekommen - und schon ist man unterwegs! Jetzt sollte man unbedingt den Rodler, den Streckenverlauf und die Anzeige (unten) im Auge behalten. Mit der Stick-Aufwärts- und Abwärtsbewegung versuche ich, die Ideallinie zu finden, ohne daß ich mit zu gewagten Manövern aus der Bahn gleite oder stürze. Im Normalfall erreiche ich mit dieser Taktik eine ungefähre Richtzeit von 26 Sekunden (hängt natürlich von

der Wahl der Strecke ab!).
Disziplin 1: Die Animation des Sportlers und die Darstellung der typischen Haltung auf dem Schlitten ist ausgezeichnet rübergekommen (vor allem die Startsequenz und das Abbremsen des Gefährts nach der Zieleinfahrt). Darunter hat ein wenig die Grafik gelitten: Die Bahnführung ist gut; die Staffage (Zuschauer, Schilder und Flora) ist nur mäßig! Die Steuerung zeigt sich als simpel; obwohl sie bisweilen etwas unklar ist. Man hat nur einen Versuch bzw. Lauf. RODELN ist eine der einfachsten Disziplinen in der EDITION.

Hier, wie bei überall, wird der High Score automatisch gespeichert. Dabei wird im Gegensatz zu den anderen Games aber nur der Name (nicht die Nation!) auf die Magnetschicht gebannt. Man bekommt nach jedem Wettkampf sofort per Insert die Information, daß ein neuer Rekord aufgestellt wurde. Ebenso erfolgt beim RODELN, wie bei jeder anderen Disziplin, sofort eine Siegerehrung. Wir sehen drei Leutchen auf den begehrten Treppchen stehen; die Hymne wird abgespielt; die National-Flaggen der betreffenden Sportler kommen von der Decke (Anm. d. Testers: Per Feuerdruck kann man die Zeremonie „im schnellen Vorlauf" verkürzen!)

Man bereite sich nun auf den **Langlauf** vor! Bevor man in die Loipe geht, kann man sich mit seinen Freunden über die Länge der Strecke einigen: Man hat die Wahl zwischen einem, zwei oder fünf Kilometer(n). Ein kleiner Tip: Beim Ski-Langlauf sollte man sich ruhig für die längste Distanz entscheiden. Dies hat den Vorteil, daß man eventuelle kleine Fehler wieder wettmachen kann, zumal die 5km auch nicht besonders anstrengend ist. Entscheidet man sich für die kurze Strecke, so muß man schon auf volle Pulle und volles Risiko gehen, um am Ende mit ein paar Zehntelsekunden vorn oder hinten zu liegen! Zum Spiel selbst: Der Langläufer ist mittelprächtig animiert, die Landschaft etwas dürftig, der Ablauf ziemlich langweilig. Das liegt schlicht und einfach daran, daß man mit der Stick-Bewegung rechts/links lediglich im Gleichtakt mit dem Läufer bleiben muß. Wenn Ihr die Synchronität gefunden habt, könnt Ihr ruhig mal etwas schneller am Joy „rudeln" - der Sportler beschleunigt dann. Doch: Vorsicht ist geboten! Kommt man aus dem Gleichschritt, ist es dahin mit der Bestzeit!
Disziplin 2: Der LANGLAUF ist recht einfach zu absolvieren. Eine Art „Ruhe-Level", um sich auf die noch schwierigen Wettkämpfe vorzubereiten. Es ist der einfachste Wettkampf der EDITION. Die Steuerung ist sehr einfach zu handhaben; man ist sofort mitten im Geschehen. Man hat hier auch nur einen Versuch bzw. Lauf - und das durch eine Landschaft mit wenig Originellem.

Und jetzt kommt's: Der **Eiskunstlauf,** bestehend aus **Pflicht & Kür.** Zunächst einmal sehen wir: Eine Leiste mit Symbolen am oberen Bildschirmrand, die Euch die verschiedenen Figuren anzeigen; eine Katarina Witt, die per Feuerdruck genau die Figur ausführt, die Ihr mit dem Stick aus der Leiste oben auswählt (Rechts/Links-Bewegung) und eine Anzeige, die Euch verrät, wieviel Zeit Ihr zur Verfügung habt, die entsprechenden Figuren und Sprünge zu absolvieren. Erreicht der Pfeil die rote Markierung auf der Skala, habt Ihr Euch alle Sprünge und Figuren auf Papier zu notieren, um danach Eure individuelle Kür zu präsentieren. Damit die PFLICHT nicht allzu langweilig wird, kann man sich eine bestimmte Begleitmusik auswählen (vom Jazz über Klassik bis hin zum New Wave). Wichtig ist es hier, Musik und Bewegungen in einen Gleichklang zu bringen; Eurer Phantasie sind keinerlei Grenzen gesetzt.

Wenn's dann zur KÜR geht, werden alle Freunde ausgezeichneter Grafik und detailgenauer Animation voll auf ihre Kosten kommen! Wir sehen unser Mädel in einem adgedunkelten Saddle Dome; ein Lichtkegel begleitet unsere Sportlerin, die alle verfügbaren Elemente in **absoluter Perfektion** vollführt!!! Auch hier läuft die Zeit gegen Euch (obwohl Ihr froh sein werdet, wenn Ihr die „Witt" bis zum Ende durchpirouettiert habt! So habt Ihr einen Versuch, um Eure Kür den Preisrichtern schmackhaft zu machen. Und ebengenannte Pirouette sollte am Ende des Vortrags stehen - das macht Eindruck.
Disziplin 3: Grafisch eine Augenweide. Da stimmt einfach alles. Vor allem die irre Animation hat's mir angetan. Nur: die Steuerung ist doch etwas sonderbar und sehr, sehr gewöhnungsbedürftig. Bei der PFLICHT genügt im Prinzip der Feuerknopf; bei der KÜR muß man sich an die Sprung- und Figurenvarianten der *Wintergames* erinnern. Wenn Ihr Euch auf die Schn... gelegt habt, ist Euer Vortrag zuende. Schafft Ihr es, die Kür bis zum Schluß fehlerfrei zu präsentieren, so werdet Ihr am Schluß mit einer Benotung belohnt, die sich, wie im richtigen Eislaufleben, aus der sportlich-technischen Komponente (A-Note) und dem künstlerischen Eindruck (B-Note) zusammensetzt. Eigentlich heißt der ASM-Spiel-Tip hier: Studiert die Anleitung und geht ziemlich pedantisch vor, um das Eiskunstlaufen in den Griff zu bekommen. Die Phrase „Übung macht den Meister!" paßt hier im wörtlichen Sinne! Gleichsam interessant wie schwierig ist der **Skisprung** (nehme an, von der 90-Meter-Schanze). Auf den ersten Blick (man sieht die Schanze aus der gewohnten „Fernseh-Totalen") mag man nicht so recht glauben, daß etwas Neues gegenüber den *Wintergames* realisiert wurde. Iss aber geschehen - und wie! Zunächst drücke man Feuer, um die Nykänens, Klausers oder Eddy Edwards zu starten. Ist der Sportler aus dem Bild, schaltet jenes auf die Anlaufspur um. Nun bemerken wir die erste Kniffligkeit: Wir bemühen uns, unsere Ski-Spitzen möglichst gerade in der Spur zu halten, ohne abzudriften. Zu diesem Zweck tarieren wir die Balance mit leichten Rechts/Links-Stick-Bewegungen aus. Um etwas schneller zu werden, reißen wir den Joy nach vorn und warten, bis der Schanzentisch (Spur verschwindet!) auftaucht. Man muß allerdings schon einige Zehntelsekunden vor dem „Ende des Weges" den Feuerdrück knöpfen und dat Ding festhalten, bis man sich vom Tisch in die Lüfte erhoben hat. Nun sehen wir aufs neue, wie stark sich die Animation an die Realität dieses Sportes „orientiert": Mit entsprechenden Stick-Bewegungen lassen sich Springer und Skier verändern (aufrechte und aerodyna-

mische Haltung, parallel geführte Bretter usw.). So, jetzt haben wir den Mist! „Runter kommen se alle!" heißt es so schön.

Nur: Heil sollte dies schon vonstatten gehen. Man hat verdammt große Schwierigkeiten, den Springer ordentlich über den kritischen Punkt hinaus zur Landung zu bringen! Ein Tip: Versucht erst gar nicht, in der letzten Phase des Sprungs den Flieger parallel zu den Skier zu stellen. Man hat nämlich gehörige Probleme, dann anständig zu landen! Man sollte kräftig üben, um den eleganten (klasse dargestellten) Telemark-Aufsprung hinzukriegen!!! Kurz vor dem Erreichen der Schneefläche Joy nach unten & Feuer...

Disziplin 4: Ein wunderschöner Wettbewerb, der es in sich hat. Grafisch wie animationsmäßig ein Leckerbissen. Nur: An die Steuerung muß man sich halt gewöhnen. Hier ist's wie beim Autofahren: Mehrere verschiedene Bewegungen muß man im Schlaf beherrschen! Man bekommt übrigens keine Weite angezeigt und keine Punkte gutgeschrieben, wenn man gestürzt ist! Man hat insgesamt drei Versuche.

Kommen wir nun zum **Slalom:** Hier hat man endlich mal die Möglichkeit, einigermaßen ungeschoren und relativ leicht den Wettkampf zu absolvieren. Nachdem man sich entschieden hat, ob man 350m oder 400m in einem eng- oder weitgesteckten Kurs bewältigen will, sehen wir: Oben den Computer Pacer (weil wir ja nur einen Joystick angewählt haben, Ihr erinnert Euch?) und unten unseren Frank Wörndl, Bernard Gstrein (oder wen auch immer). Der Start erfolgt nach Feuerdruck. Jetzt sollte man alternierend den Stick hoch und runterziehen, um einigermaßen elegant an den Pflichttoren vorbeizukommen. Bitte versucht nicht, „hart" an die Kipp-Stangen ranzufahren: Ihr werdet unweigerlich in den Schnee beißen.

Disziplin 5: Der SLALOM ist ziemlich simpel, was Steuerung, Grafik und Staffage anbelangt. Wenn man sich strikt an die Hoch-Runter-Bewegungen hält, dürfte eigentlich nichts schiefgehen. Nun kommt es lediglich darauf an, konzentriert und schnell ins Ziel zu kommen. Im vorletzten Wettbewerb wartet der „Calgary Ice Rink" auf uns. **Eisschnellauf** ist angesagt! Was auf den ersten Blick wie ein schwieriges Eisrutschen aussieht, entpuppt sich nach ein paar Übungsminuten als interessantes und einfaches Spielchen. Zunächst haben wir die Chance, uns für die 1000m-, 2000m- (?) oder die 5000m-Strecke zu entscheiden. Ein Tip: Versucht zu Beginn erst einmal die 1000 Meter, die eine halbe Runde im Eis-Oval entsprechen! Wir sehen dann: Das Eisstadion, unseren Eric Hayden als blaues Männchen und den Computer Pacer als gelben Rennläufer. Nach dem Start erkennen wir, wie sich unser Läufer mit verteufelt „echten" Schlittschuhschritten auf den Weg zur (in diesem Fall einzigen) ersten Kurve macht. Dargestellt wird unsere Position als kleiner, blauer Punkt auf der Strecke. Jetzt, wo es in die Kurve geht, bewegt sich der Olympionike entsprechend: Man erkennt ihn elegant mit Kurventechnik; d.h., er setzt sein linkes hinter sein rechtes Bein, und seine Arme schwingen nicht mehr. Kommt er dann auf die Zielgerade, ändert er die Kurventechnik, um in den Endspurt-Rhythmus zu kommen (extrem weite Schritte; Arme schwingen wieder mit).

Disziplin 6: Beim EISSCHNELLAUF kommt es einzig und allein auf eine Synchronität zwischen dargestellter Figur und Rechts/Links-Bewegung des Sticks an. Wer das drauf hat, kann die 1000 Meter unter 24 Sekunden laufen. Wie beim LANGLAUF ist es möglich, bei „Gleichschritt" auch etwas zu forcieren. Fällt man hin - asynchron zu den Bewegungen -, so drücke man schnellstens den Feuerknopf, um das Rennen wieder aufnehmen zu können. In unserem Test stellten wir fest, daß bei einem Sturz die Endzeit so um 29 Sekunden, bei zwei Stürzen um 31 und bei drei Stürzen etwa 33 Sekunden beträgt. Die Grafik haut einen nicht gerade um. Dafür erhält man wiederum durch eine glänzend dargebotene, sportliche Animation eine Entschädigung.

Bevor es zu den „Final Standings" (wie gewohnt - der Medaillen-Spiegel am Schluß) kommt, wartet noch Markus Wasmeier auf uns: **Downhill (Abfahrtslauf)** heißt die letzte Disziplin in der WINTER EDITION. Tatsächlich handelt es sich aber mehr um einen „Super-G", da die Tore doch ziemlich eng für die „Königsdisziplin" der Alpinen Konkurrenzen gesteckt sind. Wie dem auch sei, bevor's ins Rennen geht, kann ein Teilnehmer vier Kameras auf der Strecke postieren. Dies hat den Vorteil, daß man „zwischenzeitlich" mal Luft holen kann und den Speed durch Feuer-Druck erhöhen kann. Gerade eben diese Disziplin hat mir eigentlich am besten Gefallen. Hier stimmt fast alles: Von der Animation bis hin zur Staffage (EPYX-Zeichen, Zeppelin in der Luft, guter Background...)! So begeben wir uns also zum Start. Aus dem Häuschen (Start-Haus) heraus bewege ich meinen Stick kurz vor dem ersten Tor nach unten und drücke Feuer. Jetzt rase ich mit 'nem gehörigen Zacken auf das zweite Tor zu, daß ich nunmehr aus der Rennfahrer-Perspektive sehe. Ich drücke den Stick nach vorn, um noch etwas zu beschleunigen, ziehe das Ding nach hinten, um abzubremsen, und lenke meine Bretter durch die blauen Törchen mit Rechts/Links-„Stock"-Bewegungen. Wenn ich rote Torfahnen erblicke - und diese passiere -, schaltet das Bild wieder auf eine Totale um. Nun kann ich abermals per Feuer mehr Speed geben, um nun wieder konzentriert auf die Strecke „zurückzukehren". Diese kurzen Einblendungen (da, wo ich die Kameras gesetzt habe) haben so eine Funktion von Zwischenzeitnahme. Nun gut, jetzt, wo ich's raushabe, komme ich auf gute Zeiten. Und nur darauf kommt es (im Wettbewerb) an!

»THE WINTER EDITION knüpft nahtlos an die berühmtem EPYX-Produkte an. Man kann ein solches Spektakel kaum besser machen. Besonders die Animation der Sportler ist phantastisch!«

Disziplin 7: Wunderbarer Abschluß der „Spiele"! Grafisch sauber; die Animation gelungen; Spielwitz und -idee ausgezeichnet. Das Scrolling ist einfach irre. Spaß garantiert.

Am Ende der WINTER EDITION erleben wir noch einmal den Glanz und die Gloria der Calgary Games: Das Feuer erlischt; die Nacht bricht über das Stadion herein; der Saddle Dome ist angestrahlt; ein pompöses Feuerwerk beendet die Spiele. Doch: Für uns haben Sie gerade erst begonnen. Bevor wir sagen: „Auf ein Wiedersehen in Albertville 1992!", nehmen wir uns reichlich Zeit, um in Familien- und Freundeskreis wieder mal so richtig die Sau rauszulassen: THE WINTER EDITION ist ein typisches EPYX-Produkt, das nahtlos an die *Wintergames* anknüpft. Dieses Programm ist bereits jetzt schon zu den Evergreens zu rechnen, keine Frage!

Manfred Kleimann

Grafik	**9**
Sounds	**10**
Animation	**11**
Realitätsnähe	**11**
Spaß/Spannung	**12**
Preis/Leistung	**11**

Microdeal deutlich im Abseits

Programm: International ST Soccer, **System:** Atari ST (angeschaut), Amiga, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Microdeal, St. Austell, Cornwall, England, **Muster von:** ??.

In den vergangenen Monaten konnten wir eigentlich nur Gutes über die cornische Softwware-Firma **MICRODEAL** berichten. Jetzt liegt uns ein Produkt vor, daß bereits auf der PCW Show Ende September '87 vorgestellt und für das Vorweihnachtsgeschäft des gleichen Jahres angekündigt wurde. Gut Ding... Weile? Nee, nee, so nicht MICRODEAL. Was Ihr uns mit dem **INTERNATIONAL ST SOCCER** anbietet, hat nichts mit 'nem guten Teil zu tun! Im Jahre der Fußball-Europameisterschaft hätte man sich ein „spielstarkes" Sport-Programm gewünscht. INTERNATIONAL ST SOCCER ist es leider nicht. Warum? Hier in Kürze meine Begründung:

Fangen wir zunächst einmal mit dem Vorgeplänkel an: Diskette rein, Computer an - nach wenigen Sekunden erkennen wir das Titelbild. Brandy und ich „pressen" die Leertaste, was soviel heißt, wie „Zwei-Spieler-Option" (wer allein gegen den Rechner antreten möchte, drückt eine der Funktionstasten). Es erscheint ein weiteres Menü, wo man die Farben der Trikots, der Stutzen, die Formation, Windverhältnisse, Bodenbeschaffenheit, Nachmittags- oder Flutlichtspiel und die Spielzeit festlegen kann.

Dann geht's über zum Match! Unsere Helden laufen ein, gruppieren sich um den Mittelkreis und machen sich bereit zum Anstoß, der in Form eines animierten Inserts („Kick off") eingeleitet wird. Im Stile eines *International Soccer - C-64* läuft das Kicken auf grünem Rasen. Es sind zunächst keine großartigen Veränderungen zu dem einst wie heute noch erfolgreichen C-64-Games zu entdekken. Lediglich die animierten Einblendungen („Penalty" - Strafstoß; „Half Time", „Full Time" - Halbzeit, Abpfiff; „Goalkick" - Abschlag oder „Corner" - Eckball) gehen mehr zum „16bitter-Trend".

So bewegen wir also immer einen Spieler (in diesem Falle ist dieser durch einen hell erleuchtenden „Fuß" zu erkennen), der je nach Länge des Feuerknopf-Druckes einen Pass oder einen Torschuß ausübt. Im Gerangel um den Ball fällt mal leicht einer - ohne „Schwalbe". Dabei ist es Wurscht, ob ein Foul oder ein harmloses Tackling vorliegt: Es gibt keinen Freistoß. Anders ist dies im Strafraum: Die geringste „Einmischung" des Verteidigers, dem herannahenden Stürmer den Ball vom Fuß zu lupfen, wird mit einem Elfer geahndet... Doch dazu später mehr.

Wir haben uns (Oh, Gotti sei Dank!) „nur" die zweimal fünf Minuten als effektive Spielzeit ausgesucht. Gerade genügend Zeit, um festzustellen, daß das Scrolling sehr, sehr ruckelig ist, der Torwart kaum einen Einfluß auf das Spielgeschehen hat, Abseitsregeln und andere Feinheiten nicht existieren und die Zuschauer seltsamerweise sehr von dieser Begegnung begeistert sind (sie versuchen sich mit „La Ola" - der Welle).

Nachdem wir uns so durchgeruckelt haben, fallen auch schon die ersten Tore. Der Stürmer dringt in den Strafraum ein, drückt ein klein wenig den Feuerknopf, der Keeper reißt den Stick zur falschen Seite, und schon zappelt das Leder im Netz. So könnte man meinen. Doch: das letzte „Viertel" meiner Aussage kann nicht beobachtet werden. Das Bild springt um auf „Goal"; die Reaktionen des Torschützen und des -hüters sind nicht im Bilde eingefangen. Erst nach der Einblendung des Inserts „Goal" sieht man noch, wie der Keeper in die Ecke hechtet... Eine spärliche Tabelle sagt uns: „Player 1 - 0. Player 2 - 1".

Mein Gott, waren wir enttäuscht, hatten wir uns doch schon auf einen langen ASM-Fußball-Abend eingerichtet. Doch: Es kommt noch härter:

Die Einwürfe, Abstöße und Eckbälle werden von der „Leertaste" getreten/vollzogen. Die Steuerung des Ballführenden ist ungenau; die Schüsse z.T. nicht kalkulierbar. Das Spiel wird dadurch etwas durch den Zufall bestimmt. Hinzu kommt, daß die Figuren für meinen Geschmack etwas zu klein geraten sind. Auch die Animation der Spieler, inklusive Torhüter, ist nicht besonders umwerfend. Dennoch, um ein gutes Haar an INTERNATIONAL ST SOCCER zu lassen, es fesselt einen oder zwei Fußballfreunde eben doch irgendwie. So lange der Ball rollt, ist man halt immer konzentriert dabei. Vielleicht ist diese gezügelte Euphorie auch vom Fakt abhängig, daß man auf dem ST noch kein anderes gespielt hat...

Doch: Noch eine weitere kleine Trübung der Motivation wurde Thomas und mir genommen, als wir bemerkten, daß MICRODEAL es nicht gerade mit den Regeln hat: Dringt ein Stürmer in den gegnerischen Strafraum, so ist es Wurscht, ob man ihn in Allerseelenruhe das Tor machen läßt oder versucht, ihm dem Ball abzujagen. „Bevorzugt" man Letzteres, pfeift der „CPU-Schiedsrichter" **immer** einen Strafstoß. Dieser wird dann sehr seltsam ausgeführt: Wir sehen den „gefoulten" Stürmer am Elfmeter-Punkt und den Torwart auf der Linie. Zusätzlich kann man noch, entgegen allen Regeln des Fußballs, einen Verteidiger auf die Torlinie postieren. Hat man Glück, wird der Ball abgewehrt oder vom Verteidiger ins oder aus dem Feld geschlagen. Kurios das Ganze! Merkwürdig, merkwürdig.

Foto: Atari ST

Wir haben lange auf dieses „ST SOCCER" warten müssen. Jetzt, wo es vorliegt, ist das Langewarten zur Langeweile geworden. Brandy und ich waren einer Meinung: Dieses kleine Fiasko hätten wir gerade von MICRODEAL nicht erwartet. Aber: Jeder hat mal einen schlechten Tag und rennt ins Abseits!

Manfred Kleimann

Animation	8
Sound	9
Realitätsnähe	6
Spaß/Spannung	6
Preis/Leistung	6

Im Blickpunkt: AXXIOM

Einmal mehr taucht ein neuer Name auf dem Softwaremarkt auf: AXXIOM! Dieses Label ist nach *Magic Bytes* nun schon das zweite, das von MICRO-PARTNER ins Leben gerufen wurde. Mit dem Vertrieb dieser und der folgenden AXXIOM-Games wurde die Frankfurter Firma BOMICO betraut. Die ersten drei Produkte weckten natürlich unser Interesse, so daß wir einen genaueren Blick darauf geworfen haben. Was unsere Eindrücke von diesen Prototypen sind, könnt Ihr in den drei Folgeberichten nachlesen.

Programm: Spinworld, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Axxiom, **Muster von:** Axxiom, Gütersloh (Adresse siehe 35).

Und wieder ein neues Ballergame für den Amiga. Was es bis jetzt schon an Baller- und Breakout-Spielen für diesen Rechner gibt, das ist schon unglaublich. Als ich mir das Spiel **SPINWORLD** anschaute, stach mir sofort eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Spectrum-Hit *Sidewize* ins Auge. Auch bei SPINWORLD hat man es zu Beginn nur mit einem Drei-Wege-Sternenscrolling zu tun. Später kommen dann noch arg zerfledderte Plattformstücke hinzu. Außerdem schwirren auch einige Minen und so'n Zeug in der Gegend rum, wobei die gegnerischen Angriffswellen natürlich auch nicht fehlen.

Man fliegt also so herum und ballert Aliens ab. Das ist natürlich nichts Neues. Trotzdem sind mir einige Sachen aufgefallen: Da gibt es doch ein paar Sprites, die könnten glatt dem Spiel *Vyper* entlaufen sein, die Ähnlichkeit ist wirklich frappierend. Dann ist ein Sample vorhanden, der verdächtig nach *Sidewinder* klingt. Aber was soll's? Solange es gefällt! Das Spieltempo ist sehr hoch, kann aber auch durch Steuerbewegungen gebremst und erhöht werden. Das Scrolling ist blitzsauber und ruckt kein bißchen, nur die Sterne könnten sich etwas fließender bewegen. Die Grafik ist ebenfalls recht gut, teilweise sogar sehr gut geraten.

Im Anzeigepanel, das im unteren Bildschirmdrittel dargestellt wird, sieht man den Gunner, wie er rumballert. Dieser Pilot ist toll gezeichnet, und es macht fast mehr Spaß, ihm bei seinen Aktionen zuzusehen, als das Spiel zu spielen. Drückt man nämlich den Feuerknopf, dann tut er dies auch. Dazu verzieht er noch das Gesicht zu einem begeisterten Grinsen, wenn man sehr schnell schießt. Leider kann aber immer nur ein Schuß unterwegs sein, was den Spielspaß doch ein wenig trübt. Schießt man zu viel, dann wird der Laser überhitzt, was der Pilot mit einem zerknirschten Gesichtsausdruck zur Kenntnis nimmt. Allein diese Animationsszenen machen das Spiel sehenswert. Aber – wo Licht ist, da ist auch Schatten. So ist z.B. die Kollisionsabfrage derartig ungenau, daß ein Treffer bei einem Alien schon fast Zufall ist. Außerdem erscheint der Schuß nicht in der Mitte. Hier hätte noch eine Menge getan werden können; schade, daß die Programmierer es unterlassen haben, hier etwas genauer und sorgfältiger zu arbeiten. Es senkt einfach die Motivation, wenn nach einem sicheren Treffer der Gegner unversehrt weiterfliegt. Außerdem werden waghalsige Flugmanöver, die meiner Meinung nach ein Ballerspiel erst spannend machen, nahezu unmöglich. Der Sound besteht aus gesampelten Geräuschen und einer ebenfalls gesampelten, kurzen Titelmelodie, die sich dauernd wiederholt.

Fazit: Es gibt bessere Ballerspiele für den Amiga, trotzdem ist SPINWORLD nicht schlecht. Mit einer besseren Kollisionsabfrage und einer programmierten Titelmelodie ausgestattet, könnte man von einem wirklich guten Spiel sprechen, so ist aber nur gutes Mittelmaß dabei herausgekommen.

Ottfried Schmidt

Grafik	10
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Programm: Gunshoot, System: Amiga, **Preis/Hersteller:** Wie oben.

Leider kann man auch das zweite Spiel nicht als Knüller bezeichnen. Während *Spinworld* durchaus akzeptabel ist, kann man das von **GUNSHOOT** weniger behaupten. Nach altem Spielhallenmuster á lá *Bank Panic* fallen einem bei diesem Spiel die ganzen Titel ein, die diesem Programm zum Verwechseln ähnlich sind. So auch das Game *West Bank* von *Gremlin Graphics*.

Selbst wenn man dem Spiel zugesteht, nicht unbedingt schlecht zu sein, so ist es doch todlangweilig. Minutenlang starrt man auf drei geschlossene Türen, die sich bei Gelegenheit mal öffnen, bis dann ein Bankräuber erscheint, der abgeknallt werden muß, oder nette Leute mit einem Geldsäckchen in der Hand, die gut für das Punktekonto sind. Mehr tut sich nicht! Halt! Die lieben Leute mit der Knete dürfen natürlich nicht abgeballert werden.

Fotos (5) Amiga

Thomas Brandt

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	6

Programm: Powerstyx, **System:** Amiga, **Preis/Hersteller:** Wie oben.

Bei dem dritten Spiel in unserem **AXXIOM**-Reigen sieht alles schon etwas anders aus. Mit **POWERSTYX** stellen wir das beste Programm aus diesem Trio vor. Zwar kein Hit, aber verdammt gut! Leider fallen auch hier wieder „Kupferarbeiten" auf, wenn man sich den Spielhallenhit *Super Quix* vor Augen hält. Somit läßt sich auch die Spielfreude an diesem Spiel leicht erklären.

Mit viel Geschick, Mut und ein wenig Glück muß man mit einer Linie Felder basteln, die nach und nach ein Bild ergeben. Dabei darf man nur an schon vorhandene Linien stoßen. Steuert man seinen Strich, den man gerade zieht, an oder versucht auf gleichem Wege zurückzugehen, dann verliert man ein Leben. Zusätzlich erschweren Totenköpfe und Kreuze das Leben; bei Berührung büßt man wiederum eines der anfangs vier Leben ein. Besonders tükkisch sind die schlangenförmigen, bunten Teile, die den Spieler ebenfalls um ein Leben bringen, sofern sie die Linie berühren, die man gerade zieht.

Allerdings flattern auch genügend Hilfen durch den Raum, die bewirken, daß man schneller und unverwundbar wird. Bei manchen kommt man sogar gleich ins nächste Level oder erhält nur Bonuspunkte. Bonuspunkte gibt es auch, wenn sich die Totenköpfe auf der Linie befinden, die man gerade einschließt. Eine Vielzahl an Punkten und das Erreichen des nächsten Levels ist auch garantiert, wenn man das gesuchte Wort komplett eingesammelt hat. Die erforderlichen Buchstaben dafür tauchen im Laufe der Spielzeit auf. Schafft man es nicht mit den Bonusfunktionen, so muß man sich tatsächlich dazu durchringen, 75% des geforderten Bildes zusammenzusetzen. Natürlich gibt es auch hier ganz besondere Taktiken, die einen lockerleicht den High-Score holen lassen. Spielspaß ist jedenfalls selbstverständlich bei POWERSTYX!

Thomas Brandt

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

NICHTS FÜR SCHWÄCHLINGE!

Denn jetzt ist Stärke und Ausdauer gefragt!
Denn Reflexe und Kraft von »Durchschnittsmenschen« werden wohl kaum ausreichen, wenn Ihr die Herausforderung dieser vier Top-Arcade-Umsetzungen annehmt.
Erstmals zusammen in einem Spiele-Paket.

Gauntlet
Ein C&VG-Hit. »Tolle Grafik, ein guter Sound und perfekt zu spielen – was wollt Ihr mehr verlangen?«

Das meistverkaufte Spiel 1986 – Nr. 1 in England und 48 Wochen in den Gallup-Charts.

ATARI GAMES

ARCADE FORCE FOUR

Road Runner
C&VG-Spiel des Monats. »Eine der besten Umsetzungen, die ich je gespielt habe.«

Nr. 1 in England und 20 Wochen in den Gallup-Charts.

Indiana Jones
ST-User schrieb: Ein Arcade-Knüller, guter Sound und Grafik, kombiniert mit einer Menge Action.«

Nr. 1 in England und 18 Wochen in den Gallup-Charts.

Metro Cross
Crash Magazine: »Ein wahrer Gewinner unter den Umsetzungen.«

Ein Smash-Hit aus England.

namco

Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft; Schweiz: Thali AG

5th Avenue/Ecke Lincoln Road

Programm: Street Sports Soccer, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** Epyx/ U.S. Gold, **Muster von:** Jim Perri, Digital Marketing, Ohio, USA.

Mit *Street Sports Baseball* und *Street Sports Basketball* fing es an, mit **STREET SPORTS SOCCER** geht's nun weiter. Dies ist das neue Programm von **EPYX** in der Reihe der Hinterhof-Sportarten, bei dem es natürlich wieder ordentlich zur Sache geht. Der Reiz bei diesen Spielen liegt sicher auch oder gerade darin begründet, daß Kulisse und Mannschaftsmitglieder den vom herkömmlichen Fußball her gwohnten Gegebenheiten in keiner Weise mehr ähneln. Statt auf einem gepflegten englischen Rasen wird in den Straßen einer amerikanischen Großstadt gespielt oder auf einer Wiese, auf der sich nur sporadisch noch ein Grashalm findet. Von Profibedingungen also keine Rede! Gleiches trifft auf die Mannnschaften zu, die sich nicht aus verhätschelten und geschniegelten Fußballern mit Kettchen um den Hals und Dauerwelle in dem gepflegten Haarschopf rekrutieren; nein, diese Teams bestehen aus jugendlichen Spielern, die in den Straßen herumlungern, an ihrem Treffpunkt gemeinsam ihre Cola schlürfen, reden, lachen, andere Bürger verschrecken und, wenn sie gerade mal Lust haben, sich aufrappeln, um ein flottes Soccer-Match aufzuziehen -so 'ne richtig sympathische Truppe also. Unter ihnen befinden sich Punker, Teds, Popper, und das in diesem Fall gar nicht mal so schwache Geschlecht ist ebenso vertreten wie die gerade der Pubertät entwachsene Männlichkeit. Zu Beginn wählt man nun die Spieler für das Match aus. Zwei Teams können gegeneinander antreten; diese sind die Jets und die Spikes. Auf Wunsch können die Namen jedoch auch geändert werden. Hat man sich nun entschieden, ob man gegen den Computer oder gegen ein Wesen aus Fleisch und Blut spielen will und die Mannschaft zusammengestellt, so kann man schließlich noch einen von zwei zur Verfügung stehenden Schauplätzen wählen: der eine ist der Hinterhof, der andere besagte Wiese.

Nach kurzer Ladezeit erscheint nun das Spielfeld, auf dem sich die insgesamt sechs Spieler (drei pro Mannschaft inklusive Torwart) bereits warmlaufen. Nun kann man noch bestimmen, ob das Spiel nach einer bestimmten Trefferzahl oder einem Zeitlimit (beides kann selbstverständlich eingestellt werden) beendet sein soll. Dann geht's los: Am Anstoßpunkt stehen sich die Feldspieler beider Teams gegenüber. Durch Druck auf den Feuerknopf wird das Spiel gestartet, und sofort geht die ballführende Mannschaft zum Angriff über. Die Steuerung der Spieler ist sehr direkt; auf die leiseste Bewegung des Joysticks reagieren sie prompt. Anders als bei den meisten vergleichbaren Fußballprogrammen ist nicht jeweils der Spieler am Zuge, der dem Ball am nächsten steht; vielmehr kann mittels Feuerknopf ein beliebiger Spieler zum Handeln gebracht werden. Welcher aber nun der gerade angewählte Spieler ist, ist an der sich ändernden Farbe seines Trikots – dies eine Parallele zu anderen Fußballgames – zu erkennen. Eine interessante Alternative ist jedoch, daß auch der Torwart sich durchaus als Feldspieler betätigen kann; nicht nur, daß er den Strafraum verlassen kann, er kann auch fleißig Tore schießen – und was für welche!

Hat man eine Weile gespielt, so findet man rasch den richtigen Dreh, wie man den Gegner ausdribbelt, weite Pässe schlägt und tolle Tore schießt. Hat man die Technik erst einmal so weit verfeinert, so fängt die Sache natürlich erst so richtig an, Spaß zu machen. Spannende Spiele sind da auf jeden Fall garantiert! Allerdings: So ganz frei von kleinen Nachteilen ist, wie fast jedes Programm, auch STREET SPORTS SOCCER nicht. So wirkt die Grafik etwas grob, ist der Szenenwechsel wie auch das Spieltempo insgesamt etwas zu langsam. Dies übrigens ein Manko, das SSS mit eigentlich allen anderen Fußballprogrammen gemein hat. Insgesamt aber hat mir das Game sehr gut gefallen. Es ist gut spielbar, die Technik kommt nicht zu kurz, und man hat eine Menge Spaß dabei. Ein guter Schuß Humor trägt noch mit dazu bei, daß man das Programm nicht bierernst angeht; so beglückwünschen sich die Spieler nach einem Torerfolg nach typisch amerikanischer Manier: sie laufen aufeinander zu und klatschen sich gegenseitig lässig in die Hände. Jubel zwar, aber ganz, ganz cool! Fußball wird halt überall gespielt, auch in der Bronx – warum auch nicht?

Bernd Zimmermann

»STREET SPORTS SOCCER: Die richtige Mischung aus Spielbarkeit, Technik und viel, viel Spaß!«

Animation	**9**
Sound	**8**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**10**

Und Thomas meint:
Ich fühle mich um Jahre jünger: Damals waren's Blechbüchsen bei uns in der Straße, heute ist's der SSS auf dem 64er – beides hat 'ne Menge Funz gemacht!

ONE PLAYER SHOULD MOVE THE JOYSTICK LEFT OR RIGHT TO DECIDE ON TEAM SELECTION, THEN PRESS THE BUTTON.
OLD RANDOM NEW

ASM HIT

RADAR SCORES 01:42
03 JETS

Fotos (3): C-64

c16chris

Sportgame nicht nur für Luxusliner

Programm: Shuffleboard, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 30 DM, **Hersteller:** Diamond Soft/Robtek, **Muster von:** International Software Köln, Heidenrichstraße 10, 5000 Köln 80 Tel. 0221/604493.

Schon mal was von **SHUFFLEBOARD** gehört? Nein? Dann will ich das Spielprinzip zuerst einmal erklären: SHUFFLEBOARD ist ein Spiel, welches eine Mischung aus Eisstockschießen, Kegeln und Air-Hokkey ist! Alles klar? Nun, die Aufgabe ist es, auf einer langen Bahn die eigene Spielscheibe (wie ein Puck sieht diese etwa aus) möglichst weit in die Fläche mit der höchsten Punktzahl zu befördern. Dies geschieht, indem man die Computermaus mit eingedrücktem Knopf über den Tisch hin und her bewegt und bei genügendem Schwung losläßt. Dann schwebt die Scheibe die Bahn entlang und bleibt entsprechend ihres Schwunges mehr vorn oder hinten am Bahnende liegen.

Das Spiel kann man zu zweit spielen oder allein gegen den Computer. Schwierigkeitsgrade werden über Pull-Down-Menues eingestellt. Ebenfalls kann man auf diese Art Veränderungen an der Bahnmarkierung vornehmen. Es gibt die Möglichkeit, entweder drei Feldbereiche mit beliebiger Größe (bei jedem Bereich) vorzugeben oder das „Cudhion", eine Art Zahlendreieck, als Zielpunkt festzulegen. Zusätzlich kann man auch die Bahnbeschaffenheit simulieren, so daß mal mehr, mal weniger Schwung gegeben wird. Die Grafik ist übersichtlich und klar, die Pucks bewegen sich absolut realistisch über die Fläche und sind in einer 3D-Ansicht zu sehen. Die Steuerung über die Maus ist sehr gut umgesetzt worden – man kann beim Beschleunigen auch genau die Zielrichtung einhalten, was dann wichtig ist, wenn man gegnerische Pucks vom Feld mit der höchsten Wertung wegbugsieren möchte.

Jeder Spieler hat insgesamt neun Pucks, die nacheinander oder in auswählbarer Reihenfolge abgeschossen werden können. Wer Kegel- oder Airhockey-Simulationen liebt, kommt bei SHUFFLEBOARD voll auf seine Kosten. Da das Programm zudem auch sehr preisgünstig ist, kann man es vorbehaltlos empfehlen.

Uwe Winkelkötter

Animation:	9
Sound:	-
Realitätsnähe:	9
Spaß/Spannung:	9
Preis/Leistung:	9

Foto: Atari ST

Kaum zu glauben, aber es ist trotzdem wahr! Ab dieser Ausgabe haben wir eine neue Vignette für die „Spielhölle". Köpfe ändern sich, doch die Informationen bleiben auch in der ASM-Spielhalle interessant. Damit Ihr Euch an den neuen Namen recht schnell gewöhnt, habe ich etwas ganz Besonderes für Euch aufgerissen. Neben den aktuellsten Infos, die es in Sachen Arcade-Games zur Zeit gibt, habe ich wieder einiges vom Rande der Spielstätten zu berichten. Wer weiß zum Beispiel, wie er an ein Spielgerät gelangt, ohne etwas dafür bezahlen zu müssen. Könnt Ihr diesmal alles in der Rubrik Spielhalle (!!!) erfahren. Spielhalle – find ich gut!

Supergraphik ...

Action ...

Fangen wir doch am besten mit einer kleinen Information an. Was fast alle Geräteaufsteller schon wissen, wird Euch sicherlich auch interessieren: Der so hoch gelobte und auch von uns schon getestete **Thunder Blade** ist jetzt endlich lieferbar, was so viel bedeutet wie: Ran an das Gerät! Gleiches gilt für **Final Lab**, sofern der Fahrsimulator in die Räumlichkeiten paßt.

Doch kommen wir zu den nagelneuen Spielplatinen. Der Renner von **Konami** nennt sich **Vulcan Venture** und ist zum besten Spiel der Märzmesse in Tokio gekürt worden. Warum und wieso, könnt Ihr am besten anhand der abgebildeten Grafiken erkennen, woran schon zu sehen ist, daß bei diesem Spiel mit den Erfolgselementen aus Nemesis gearbeitet wurde. Die Geschichte des Games weicht nicht wesentlich von anderen Ballerspielen ab, jedoch der Spielablauf gestaltet sich etwas anders. Vor dem eigentlichen Actionpart muß erst einmal die richtige Formation und die richtige Waffe gefunden werden. Hiervon hängt eindeutig ab, wie leicht man durch das entsprechende Level kommen kann. Somit bleiben genügend Möglichkeiten, verschiedene Varianten auszuprobieren. Für reichlich Abwechslung ist also gesorgt. Ein Grund mehr, sich an dieser Herausforderung zu versuchen.

Ähnlich wie bei **Vulcan Venture** ist auch **Super Ranger** von **Suna** an einen alten Spielhallenhit angelehnt. Es geht halt immer noch etwas besser, so auch bei diesem Zwei-Mann-Spiel, welches den Renner **Rolling Thunder** als Vorbild hatte. Urigerweise fällt bei der Spielstory auf, daß die Spielefreaks immer selbstloser werden. Held sein bedeutet einfach alles, wobei mir immer wieder der historische Satz bei einer Liebeserklärung zu einer Frau einfällt: „Für Dich würde ich sogar durchs Feuer gehen." Bei **Super Ranger** wird dieses leichtfertige Versprechen zur bitteren Wirklichkeit. Böse Buben haben nämlich die geliebte Freundin entführt, und das paßt einem natürlich überhaupt nicht. Ehrensache, daß man die Geliebte aus den Klauen der Bösewichte befreit, wenngleich man sich durch fünf absolut schwere Level durchkämpfen muß. Über den Flughafen hetzend, räumt man Munitionsbunker leer, damit man genügend Ballerstoff hat, um mit den futuristischen Gegnern fertig zu werden. Der Helm läßt die Burschen noch grausiger wirken, als sie im Spielgeschehen eigentlich schon sind. Hingegen läßt das Aussehen meines Helden auf einen äußerst sportlichen Piraten schließen, wenngleich dieser keine Augenklappe trägt, sondern von der Kluft her nur so bunt ist wie einer dieser gefürchteten

Der absolute Renner der Tokio-Messe: Vulcan Venture!

Seebären. Trotz dieser auffälligen Parallelen zu anderen Spielgeschichten ist das Spielgeschehen absolut fesselnd. Kein Wunder, wenn man sich an den Erfolg von **Rolling Thunder** erinnert. Also ran an die Buletten, damit Ihr die Geliebte bald wieder in Eure Arme nehmen könnt. Was man nicht alles an Strapazen für die lieben Frauen auf sich nimmt. Tz, tz, tz!
Ein ganz anderes Flair bietet da schon **Dead Angle** von **Goyo**. Hier fühlt man sich gleich 60 Jahre jünger. Warum? Ganz einfach! Das Spiel ist im Outfit der 30er Jahre aufgemacht. Die Grafiken sind einfach phänomenal. Kein Vergleich zu **King of Chicago** auf dem heimischen Amiga. Hier hat man tatsächlich das Gefühl, sich mit den Leuten von Al Capone rumzuschlagen. Womit ich auch schon verraten habe, mit was für Burschen man es hier zu tun hat. **Dead Angle** ist ein Ein-Mann-Spiel, das mit fünf Levels bestückt ist. Eins schöner als das andere. Damit diese Grafiken auch voll zum Zuge kommen, sieht man den eigenen Spieler nur in Umrissen. Natürlich nicht nur der Grafiken wegen, sondern notwendigerweise wegen des Zielkreuzes, mit dem man die Ganoven anvisieren muß. Bei den Ganoven handelt es sich um diverse Mafia-Banden, die noch mit den alten Trommelmaschinenpistolen auf einen losgehen. Der Alkoholhandel blüht, und man ist in der gefährlichen Gegend von Chicago natürlich darum bemüht, seine eigene Haut vor fremden Kugeln zu schützen. Diese besagten Bleierbsen haben nämlich die Eigenschaft, daß sie umfärben von Blau über Gelb zum kritischen Rot. Hat man selbst einen Kontrahenten erledigt, kann man seine Bleiorgel aufnehmen und den jeweiligen Banden-Boß erledigen, sofern die Munition ausreicht. Diesen heißen Kampf im alten Chicago solltet Ihr Euch keinesfalls entgehen lassen!
Chicago steht auch in Bezug auf ein weiteres Gerät im Mittelpunkt. Die absoluten Freaks wissen natürlich schon, um was es sich hier drehen wird. Klar, daß ich von einem neuen Flipper der Spitzenklasse auf diesem Markt spreche. Die **Williams**-Truppe aus Chicago schiebt ein kleines Wunderwerk mit dem Namen **Cyclone** in die Flipperwelt. Wer dieses Gerät gesehen hat, wird durchaus verstehen können, daß die Vorlauf-Tests mehr als guten Zuspruch finden. Vereinzelt schon auffindbar, findet dieser Flipper keine ruhige Minute mehr an dem Ort, wo er steht. Über den Automatenaufsteller **Nova** in Hamburg auf deutschen Boden gelangt, bin ich der Frage nachgegangen, was diesen Flipper so einen Renner werden läßt. Meine erste Begegnung mit diesem Wunderwerk ließ mich schon einiges erhoffen. Endlich am Flipper stehend, mit dem Blick auf die komplette Spielfläche, blieb mir nach dem ersten Eindruck nur ein Kommentar: Fantastisch! Jetzt nur keine Zeit verlieren. Mal sehen, was sich hinter diesen ganzen Lämpchen verbirgt. Noch schnell die Ärmel hochkrempeln, den Kaffee neben mir abstellen, und los geht's. Doch bevor die Kugel ihren Lauf nimmt, muß ich eine ganz besondere Neuerung feststellen. Wo sonst nur die gewöhnlichen vier Score-Anzeigen aufleuchten und die Lautsprecher sitzen, findet man bei **Cyclone** noch zwei Spielvorrichtungen, die das normale Flippergeschehen wunderbar erweitern. Zum einen die Jackpot-Leiter, auf der Punkte-Millionen angesammelt werden. Da muß man schon sein ganzes Können aufbringen, sofern man diesen Jackpot ernten möchte. Sollte man in der entscheidenden Phase versagen, kann sich der nächste Spieler freuen, da der Jackpot weiterhin stehenbleibt. Nehmt also genügend Kleingeld mit an den Kasten, sonst sahnt womöglich ein anderer ab, während Ihr beim Wechseln seit. Die zweite Neuerung befindet sich direkt neben dem Jackpot. Hier dreht sich das „Mystery Wheel", und zwar dann, wenn man die Flipperkugel in das „Spukhaus" befördert, was nicht gerade schwierig ist. Der Lohn für solch einen Kunstschuß können neben Punkten auch Spezial- und Extraball-Chancen sein. Doch kommen wir zur eigentlichen Spielebene des Flippers, die unter dem Thema „Vergnügungspark" steht. Hier kann man schon mit dem entsprechenden Feeling beim Ab-

Gefahr ...

Überraschungen ...

und viel Spaß!

Der nagelneue Super-Flipper Cyclone von Williams

schuß der Kugel den nötigen Grundstock für ein gelungenes Spiel setzen. Je nach Kraftaufwand bringt der Ball auf der Rampe zwischen 25000 und 100000 Punkte. Ein Klacks, wenn man bedenkt, daß am Ende nur Millionen zählen. Bei meinem Kampf um die dicken Millionen war ich leider noch nicht sehr erfolgreich. Außerdem war mein Kaffee inzwischen kalt. Spaß hat es trotzdem gemacht. Dieser Flipper wird mich noch kennenlernen! Eine Versuchung, die ihresgleichen sucht. Mehr möchte ich an dieser Stelle noch nicht verraten, da eigene Neuentdeckungen an einem Flipper eine Menge Spielreiz ausmachen.

Erfolgversprechend sieht auch **Kageki** aus dem fernen Osten aus. Das neue Spiel von **Taito** bringt uns den asiatischen Kampfsportarten wieder etwas näher. So lernen wir diesmal Boxkampf auf asiatisch kennen. Bei **Kageki** können sich zwei Spieler in Hinterhöfen im direkten Vergleich messen. Dabei fällt auf, daß der Kampf auf den Hinterhöfen zum Kampf am Spielgerät wird. Wer sich hier heranwagt, dem werden bald selbst die Schweißperlen die Stirn runterlaufen. Für Action ist also gesorgt.

Zuguterletzt möchte ich Euch noch den absoluten Knüller dieser Spielhalle präsentieren. Zu Beginn dieses Berichts habe ich schon angedeutet, um was es geht. Wie jedes Jahr finden auch 1988 von der **Firmengruppe Gauselmann** Hausmessen statt, die mit viel Aufwand vorbereitet und durchgeführt werden. In lockerer Atmosphäre konnte sich jeder Aufsteller über die neuesten Sachen informieren und neue Kontakte knüpfen. Ein Service, der gut ankommt, wenn man den großen Andrang beobachten konnte. Eine dieser Hausmessen konnte ich in der Niederlassung Hannover besuchen, wo auch ich reichlich Informationen erhalten konnte. Doch nicht nur das! Der Veranstalter, der die gemütliche Runde unter dem Motto **EM '88** eingeladen hatte, wollte auch die ASM-Leser nicht außer acht lassen. Nach Bewältigung einer kleinen Aufgabe stehen folgende Gewinne zur Verfügung: Zehn Singles mit dem Vereinslied von Werder Bremen, zehn Singles mit dem neuen EM-Lied von Klaus & Klaus sowie ein Spielautomat als Hauptgewinn. Dieser hat sogar noch den besonderen Vorteil eines Idealgehäuses. Dies bedeutet, daß die Spielplatine jederzeit ausgewechselt werden kann, sofern man sich einen neuen Spielspaß erlauben möchte. Der Gewinner braucht nur die Tür aufhalten, da dieses Gerät bis in die gute Stube geliefert wird. Rückt also schon mal die Möbel zurecht, damit genügend Platz im Falle eines Gewinns da ist. Was Ihr dafür tun müßt? Auf dem Foto erkennt Ihr vier Prominente, die auf der Hausmesse anwesend waren. Direkt unter dem Foto steht eine Unterschrift, die zu einer der vier Personen gehört. Sportfreunde, die jeden Samstag das „Aktuelle Sportstudio" sehen, werden es schon längst wissen, zu wem diese Unterschrift gehört. Ansonsten schaut doch einfach Samstags mal in die Sendung rein.

Er lud ein zur Hausmesse: Niederlassungsleiter Reusen

In Sachen Wettbewerb:

Schickt eine Postkarte an den
Tronic-Verlag
Stadt 35
3440 Eschwege
Kennwort: Merkur

Des Rätsels Lösung liegt in dieser Unterschrift! Zu welcher dieser vier Personen gehört sie?

MERKUR Münzspiel
Einsendeschluß ist der 15. Juli '88

Bei Activision tut sich was!

ACTIVISION ist ein Name, den im Software-Business jeder kennt. Eine Reihe von guten Programmen aus diesem Hause hat dafür gesorgt, daß man mit Activision Programme wie z. B. Maniac Mansion oder Predator verbindet. Nun hat es in letzter Zeit einige Veränderungen bei ACTIVISION gegeben. Nicht nur, daß es eine neue Marketing-Managerin gibt, auch ein neues Label ist dem Activision-Vertrieb hinzugefügt worden.

Aber – alles der Reihe nach. Zuerst möchten wir Ihnen Frau Sylvia Martini vorstellen. Sie managed jetzt die Marketing-Angelegenheiten von **ACTIVISION** Deutschland. Sie ergriff die Gelegenheit beim Schopfe

▲ September (C-64)
Karnov (C-64) ▶

und schaute mal in der ASM-Redaktion vorbei, um ein wenig über die weiteren Entwicklungen von Activision Deutschland und natürlich den neuen Programmen zu plaudern, die von Activision vertrieben und zum Teil selbst produziert werden.
Ein neues Label, nämlich MICROILLUSIONS, wird jetzt in Deutschland von ACTIVISION vertrieben. Viele bekannte Programme und einige Neuigkeiten wie z.B. ROMANTIC ENCOUNTERS (Test in dieser Ausgabe) sind ab sofort problemlos erhältlich.
Von ELECTRIC DREAMS brachte uns Frau Martini KARNOV mit (Test ebenfalls an anderer Stelle in dieser Ausgabe), dessen Spectrum-Version hervorragend ist, während die C-64-Version ein ziemlich übles Scrolling aufweist. Begutachten konnten wir auch eine erste Version von SEPTEMBER, einem Strategiespiel, das schon Ende letzten Jahres angekündigt war, bisher aber noch nicht fertiggestellt werden konnte.
Freunde von SUPER HANG ON können auf dem C-64 bald in Afrika und Asien rumheizen.
Eine andere Geschichte sind die INFOCOMICS, wie der Name schon sagt: Computer-Comics von INFOCOM. Die Erstlinge sind: „GAMMA FORCE, PIT OF A THOUSAND SCREAMS", „ZORQUEST; ASSAULT ON EGRETH CASTLE", „LANE MASTODON, VS. THE BLUBBERMAN".
Zum Schluß noch ein herzliches Dankeschön an die sympathische Activision-Vertreterin, Frau Martini, für ihren Besuch.
Martina Strack

Silvia Martini (links) besuchte die ASM-Redaktion

c16chris

KONVERTIERUNGEN

AUF EINEN BLICK......!

Hallo, liebe Leute!
Boiiinggg!!! Ring frei für eine neue Runde bei den Konvertierungsseiten! Dieses Mal gibt's ein paar Leckerbissen für den Atari ST, bei dem die Softwarewelle rollt und rollt und rollt. Der Amiga kommt da ein bißchen schlechter weg. Vorweg gibt's aber wieder eine kleine Einführung in die Konvertierungsnoten-Kunde für Anfänger: Also, die Benotung geht von -3 bis +3. Ist die Umsetzung äquivalent, gibt's eine „0"; wenn sie besser oder schlechter als die Urfassung ist, wird dementsprechend auf- oder abgewertet. Miteinbezogen in diese Bewertung sind natürlich die Fähigkeiten des einzelnen Rechners, logisch.
Alles klar? Dann viel Spaß beim Lesen!

Michael Suck

Absolut fantastisch ist **ELITE** *die Umsetzung von* **IKARI WARRIORS** *auf den* **Spectrum** *gelungen! Alle Features der Schneider-Urfasung wurden übernommen (inklusive einem großen Hubschrauber) und lassen auch die gewieftesten Ballerfreaks blaß werden! Unser Warrior bewegt sich mit einer schönen Animation durch ein horizontal scrollendes Spielfeld mit feindlichen Soldaten, Panzern zum Einsteigen und allerlei Dekoration. Der Sound ist bei der 128K-Fassung vom Feinsten, denn es gibt effektvolle FX und eine tolle Titelmelodie, für die sich's Ohrenwaschen echt lohnt. Hinzu kommt, daß trotz der vielen farbigen Objeke beim Scrolling kaum Überlappungen vorkommen, und das ist schon eine Leistung. Das große Plus bei dieser Umsetzung ist aber die Spielbarkeit, die der Urversion in nichts nachsteht. IKARI WARRIORS ist somit ein Tophit für den Spectrum, bei der zum Bleistift die 64er-Version echt blaß aussieht!*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 1

★ ☆ ★

Endlich haben wir wieder mal einen echten ASM-Hit als Konvertierung für den **Schneider** *zu vermelden!* **GET DEXTER II** *heißt das gelungene* **INFOGRAMES**-*Produkt, das mich auch auf dem Schneider nach wie vor durch die vielen, witzigen Gags, die schöne Grafik und das hervorragende Gameplay beeindrucken konnte. Der Schneider bietet neben den schön bunten Backgrounds außerdem noch einen gut gelungenen Sound, den man ja leider des öfteren auf diesem Rechner vermißt. Die Konvertierung geht also voll in Ordnung, da heißt es zugreifen!*

Konvertierungsnote: 0

★ ☆ ★

Aufgepaßt, liebe Leute, denn jetzt gibt's **WIZBALL** *für den* **Amiga**! *Mann, mann, das wurde aber auch Zeit, endlich den großen Commodore mit diesem Game zu versorgen. Im großen und ganzen entspricht diese Fassung dem ST-WIZBALL, aber leider ist sie damit auch schlechter als die Urversion auf dem C-64. Warum? Nun, die Backgrounds sind recht lieblos, die Steuerung ist ziemlich schlecht, das Spielfeld klein, und die Grauabstufungen bei den verschiedenen Röhren und Türmen hätten auch feiner sein können. Irgendwie stimmen auch die Proportionen nicht so ganz. Der Sound ist zwar recht gut und bietet einige Instrumente, aber die Möglichkeiten des Amiga werden bei weitem nicht ausgenutzt. Außerdem war die Melodie beim C-64 hübscher. Ein bißchen mehr Mühe hätte sich* **OCEAN** *ruhig geben können, denn so ist ein Punktabzug bei diesem schönen Spiel leider, leider nicht zu vermeiden.*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Ocean

Der Breakout-Wahn scheint sich immer noch nicht seinem Ende zu nähern, denn jetzt ist auch noch die **Spectrum**-*Fassung des ehemaligen 16-Bit-Hits* **IMPACT** *von* **AUDIOGENIC** *auf den Markt gekommen. Einige der vorherigen Umsetzungen dieses Games waren ja nicht berauschend, aber auf dem Spectrum sieht das Ganze sehr gut aus. Das Auge wird mit einem 3-Wege-Sternenscrolling erfreut, bei dem es Freude macht, sich zusätzlich noch die nette Animation des Balles und ein paar schöne Treffer-Effekte reinzuziehen. Endlich ist die Steuerung auch wieder akzeptabel und läßt gutes Breakout-Feeling aukommen. Besser geht's nimmer, obwohl – der Sound ist nicht unbedingt der beste. Und das ist noch mehr als geschmeichelt...*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 1

★ ☆ ★

Meiner Meinung nach hat **CDS SOFTWARE** *schon weitaus Besseres geboten als das uns vorliegende* **COLOSSUS MAH JONG** *für den* **IBM**. *Zwar besitzt das Game 'ne Menge Features, aber die Spielstärke hält sich in Grenzen. Wenigstens ist diese Version äquivalent zu der alten Fassung auf dem C-64. Aber was bringt's?*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 14

Na ja, wer nicht unbedingt auf harte Action-Games steht, kann den **PREDATOR** *auf dem* **Atari ST** *ja immer noch als Grafik-Demo verwenden, denn da hat das Programm einiges zu bieten. Als Vorspann und quasi Aperitif gibt's zwei gut digitalisierte Bilder vom guten Arnold Schwarzenegger (denn der durfte ja im gleichnamigen Film wild um sich ballern) sowie eine animierte Grafiksequenz, bei der ein Raumschiff auf der Erde landet, den bösen Alien absetzt und dann wieder im All verschwindet. Eine Augenweide – und kein Vergleich zur alten C-64-Fassung! Das 2-Wege-Horizontalscrolling ist fast absolut ruckelfrei, Arnold sieht sich endlich ähnlich und ist vor allem wirklich super animiert! Jede kleinste Bewegung läßt sich bei diesem in alle Richtungen steuerbarem Sprite erkennen. So nebenbei gibt's noch eine erstklassige Steuerung, hervorragende Background-Grafiken und andere animierte Objekte, wie Wildschweine, Hubschrauber, feindliche Soldaten, etc. Super gemacht! Vergessen wir nicht den Sound, denn hier gibt's eine phantastische Titelsequenz (voll digitalisiert) und jede Menge guter FX. PREDATOR ist endlich mal wieder ein echter* **ACTIVISION**-*Hit!*

Konvertierungsnote: +3

Muster von: 3

★ ☆ ★

Wollt Ihr mal einen Alptraum erleben? Ja? Dann müßt Ihr Euch unbedingt **KNIGHTMARE** *auf dem* **Atari ST** *ansehen! Das Action-Adventure zur gleichnamigen TV-Serie ist nämlich sehr, sehr schwer zu lösen. Das ändrt aber nichts daran, daß das Game nunmehr über eine sehr gute Titelmelodie und ein paar schöne Grafiken verfügt. Nur die Sprites sehen – gelinde gesagt – etwas ärmlich aus und nicht wie stolze Ritter. Nun ja, wer dieses Adventure schon auf dem Schneider mochte, wird auch an dieser* **ACTIVISION**-*Umsetzung nichts aussetzen können.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 3

BLACK LAMP *für den* **Spectrum** *hat mich doch etwas enttäuscht, denn diese Umsetzung ist meines Erachtens viel zu lieblos und husch-husch von* **FIREBIRD** *produziert worden. Okay, vom ST auf den Specci müssen Abstriche gemacht werden, aber sooo einfarbig hätten die Grafiken nicht sein müssen. Besieht man sich zudem noch die ätzend langsame Animation, so geht der Spaß endgültig baden. Und wer kauft sich schon ein lahmes Spiel, nur weil es auf einem anderen System so gut war. Also Leute, forget it...*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: 1

★ ☆ ★

Iiih, was hat **U.S. Gold** *uns denn da angetan? Erst gab's diese miese C-64-Konvertierung des tollen Spectrum-Action-Baller-Games* **ROLLING THUNDER**, *die wir letzten Monat zum Flop kürten, und jetzt ist auch noch die* **Amiga**-*Version voll durch den Konverter gerasselt. Da kann man U.S. GOLD eigentlich nur gratulieren, denn auch dieses Mal stellt diese Firma mit ROLLING THUNDER den* **KONVERTIERUNGSFLOP DES MONATS:** *Welche markanten Merkmale weist unser Champion also auf? Nun, am auffälligsten ist wohl das üble Scrolling, bei dem mir glatt die Brille von der Nase gefallen ist. Da ruckeln die Blöcke (der Amiga als ZX-81-Emulator, stöhn...) horizontal vorbei, und mittendrin watschelt unser Held (tatsächlich, er strauchelt ganz cool durch die Gegend!), der mich vom Aussehen her an meine ersten Malversuche mit 4 Jahren erinnert. Alle Grafiken sind grobschlächtig und lassen höchstens erkennen, daß der Grafiker am Tag vor der Erstellung der Backgrounds und der Sprites wohl einen gebechert hat. Der Sound ist grauenerregend: Da trommeln ein paar langweilige Drums vor sich hin, ohne Abwechslung, ohne Melodie, ohne Spannung. Sollte man gar einen der ebenfalls gähnend langsam animierten Gegner abmurksen, tobt ein Orkan von einer Explosion durch den Lautsprecher.*
Am meisten Spaß macht ROLLING THUNDER, wenn man es mit geschlossenen Augen spielt, immerhin...

Konvertierungsnote: -3

Muster von: 7

★ ☆ ★

Das herrliche Shoot-em-up **TRANTOR** *gibt's von* **GO!** *jetzt auch für den* **Atari ST**! *Leider, leider ist das Game auf diesem Rechner nur noch ein Schatten früheren Ruhms. Der Feuerstrahl aus dem Blaster unseres Helden sowie die verschiedenen Monster-Sprites sehen allesamt schlechter aus als damals auf dem Schneider. Das Helden-Sprite ist zwar schön groß, bunt und detailliert, aber nur mittelmäßig animiert. Der Sound komplettiert da den schlechten Gesamteindruck, denn es gibt ihn zwar in rauhen Massen, aber dafür ist er trotzdem schlechter als beim CPC. Nur die Backgrounds und diversen anderen Dekorationen lassen auf dem Bildschirm einen ST vermuten. TRANTOR ist zwar nach wie vor ein schnelles Action-Game, daß viel Fun macht, aber für den ST hätte man da wesentlich mehr herausholen können!*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: 7

★ ☆ ★

Etwas dünn sieht's diesmal für die **Schneider**-*User aus, aber immerhin kann ich mit einer einigermaßen gelungenen Umsetzung von* **THE HUNT FOR RED OKTOBER** *von* **GRAND SLAM ENTERTAINMENT** *dienen. Alle strategischen Features dieses U-Boot-Spielchens sind wieder da, so daß das Game im wesentlichen auch wieder ganz unterhaltsam ist. Störend ist allerdings die Steuerung mit einem flackernden und schlecht zu bewegenden Joystick-Zeiger sowie die teilweise schwachen Grafiken. Für eine knappe „0" reicht's aber noch.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 15

★ ☆ ★

Die **GEE BEE AIR RALLY** *kann jetzt auch auf dem* **Schneider** *starten! Und tatsächlich – das Game macht auch auf diesem 8-Bit-Rechner viel Fez und läßt sich gut spielen. Verbrochen hat das Ganze* **ACTIVISION**. *Also dann, Jungs, ran an den Steuerknüppel!*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 3

Puuuh, bei **dem** *Konvertierungsflop kann man die Amigianer diesen Monat wahrlich nicht beneiden. Immerhin ist* **LORICIELS** *die Umsetzung von* **MACH 3** *vom ST auf den* **Amiga** *gelungen. Solche Konvertierungen sind wir ja gewöhnt, denn wieder mal gibt's bei diesem Shoot-em-up keinerlei Unterschiede zur alten Fassung. Nur der Sound klingt etwas voller, aber das lohnt sich auch bei dieser absoluten Hammermelodie, die mich stark an* **Abacab** *von* **Genesis** *erinnert (mmmmh...). Das Zugreifen lohnt sich!*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Loriciels

★☆★

Einen absoluten Uralt-Oldie bietet uns **MASTERTRONIC** *mit* **JONAH BARRINGTON'S SQUASH** *auf dem* **IBM**. *Dieses Sportspiel hat nämlich schon einige Jährchen als Spectrum- und C-64-Spiel auf dem Buckel (und da sogar mit Sprachausgabe!), und das sieht man dem Game an. Der Spielspaß hält sich wegen der umständlichen Steuerung und der schlechten Grafik, die auch auf dem IBM besser sein könnte, in engen Grenzen. Da es aber ein Low-Budget-Game ist, ist das Programm durchaus noch empfehlenswert. Ein leichter Punktabzug läßt sich aber trotzdem nicht vermeiden.*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Mastertronic

★☆★

Endlich können wir Euch noch eine Konvertierungsnachricht von **ARKANOID** *für den* **Amiga** *nachliefern, von der uns jetzt die PAL-Version vom Hersteller* **DISCOVERY SOFTWARE** *vorliegt. Was kann man zu dieser Umsetzung sagen? Wohl nur, daß sie gut gelungen ist und dem Automaten zu 99% entspricht. Die Grafik und die Sprites gehen in Ordnung, der Sound ist durchschnittlich, aber das war beim Automaten auch nicht anders. Nur eines gab's bei keiner bisher erfolgten Konvertierung: 33 zusätzliche Levels! Hat man sich also an den ersten 33 Stages ausgetobt, dürft Ihr nochmal voll zuschlagen! Da kann man nur noch sagen: Breakout forever!*

Konvertierungsnote: +1

Muster von: Discovery

★☆★

Womit bastelt man sich am besten seine eigenen Maxi-Singles, wenn man tolle Manipulationsmöglichkeiten für Crashsounds und gesampelte Synthi-Stimmen sucht? Natürlich mit **I BALL** *von* **FIRBIRD**. *Es ist kaum zu glauben, aber dieser ehemalige C-64 Low Budget-Chartbreaker wurde nun auf den* **Atari ST** *umgesetzt. Wieder kann man sich an der Tastatur austoben (vorher Musik auschalten, da das Ganze sonst nicht so gut klingt!), will man die verschiedenen Sprachfetzen des Programms im Stakkato wirbeln lassen, wieder ist die Grafik gut, die Animation ausreichend und das Spiel spaßig. Für 35 Märker gibt's derzeit wohl nichts besseres auf dem ST.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 7

★☆★

Ein schon etwas älteres Programm mit dem Titel **STRIKE FORCE HARRIER** *erlebte nun seine Umsetzung auf den* **Amiga**. *Dieser Kampf-Flugsimulator von* **MIRRORSOFT** *war schon für die 8-Bit-Rechner nicht von schlechten Eltern, aber auf dem Amiga erfuhr dieses Spiel seine Vollendung. Die ausgefüllten Vektorgrafiken scrollen und zoomen sehr flüssig, obwohl jede Menge Berge, Häuser, usw. mitbewegt werden müssen. Dazu gibt's noch realistische Flugzeuggeräusche und eine gut zu bedienende Steuerung. Was will man mehr?*

Konvertierungsnote: +1

Muster von: 21

★☆★

Endlich gibt's **BUBBLE BOBBLE** *von* **FIREBIRD** *für den* **Amiga**! *Wer allerdings geglaubt hat, daß diese Version gegenüber dem ST noch weitere Verbesserungen erfahren könnte, muß leider ein bißchen enttäuscht werden, denn viel hat sich nicht geändert. Die Spielbarkeit ist ein bißchen besser (besonders in den höheren Levels!), und der Sound hört sich recht gesampelt an, klingt dafür aber auch nicht anders als in der Spielhalle. So richtig ins Zeug gelegt hat sich aber* **David Whittaker**, *denn von ihm stammt die herrliche, bisher nicht vorhandene Titelmelodie. Ansonsten ist alles beim alten geblieben. Da wir aber die Konvertierungsnote im Vergleich zur Urfassung vergeben (in diesem Fall dem C-64), müssen wir dieses Programm natürlich aufwerten, gelle?*

Konvertierungsnote: +2

Muster von: 7

★☆★

Das Leben eines Cops im Land der unbegrenzten Möglichkeiten ist ganz schön hart, jedenfalls dann, wenn man **POLICE QUEST** *von* **SIERRA** *auf dem* **C-64** *spielt. Das mag nicht zuletzt daran liegen, daß die Grafik ziemlich schlecht ist und man kaum einen Polizisten erkennen kann. Das Sprite unseres Helden it sooo mies gestylt, das man an den Fähigkeiten der Grafiker zweifeln muß. Glücklicherweise spielt sich das Game nach wie vor hervorragend, so daß ich auch den 64ern dieses Spiel ans Herz legen möchte. Punktabzug gibt's trotzdem, sorry SIERRA.*

Konvertierungsnote: -1

Muster von: 15

★☆★

Kaum zu glauben, aber wahr. Für den C-16 gibt's ab sofort eine Super-Umsetzung von **INDOOR SPORTS** *aus dem bekannten Haus* **TYNESOFT**. *Die Umsetzung ist wirklich hervorragend gelungen. Besitzer eines C-16 sollten zugreifen.*

Konvertierungsnote: +1

Muster von: Lindenschmidt

Discovery ist startklar: Der Countdown für die neuen Games läuft!

Die amerikanische Softwarefirma DISCOVERY hat sich mit der Amiga-Version von ARKANOID hier in Deutschland einen Namen gemacht. Inzwischen sind erste Demos von Programmen fertig, die die Amiga-User im Spätsommer und Herbst dieses Jahres erreichen werden. Was es Neues gibt und welchen Standard die Games setzten könnten, das erläuterte uns der Geschäftsführer von DISCOVERY Deutschland, Claus Peter Lippert, der für die ASM-Leser die wohlgehüteten Demos und Vorabversionen mitgebracht hat.

Fangen wir mit einer Neuigkeit zu einem „alten" Programm an. Richtig, es geht um das bewußte **ARKANOID** für den Amiga. Nun werden Sie sich vielleicht sagen, daß ARKANOID (Amiga) kein Thema mehr ist. Schließlich ist das Produkt ein paar Monate schon auf dem Markt, fast jeder Amiga-Besitzer hat es und weiß, wie gut es ist. Natürlich wissen Sie auch, daß es neben den dreiunddreißig „normalen" Leveln auch noch dreiunddreißig zusätzliche gibt. Vielleicht wissen Sie auch, daß ARKANOID einen eingebauten Trainer hat, mit dem man die einzelnen Level anwählen und außerdem jede im Screen befindliche „Kapsel" für zusätzliche Features mit Tastendruck abrufen kann. Wissen Sie nicht?
Dann sei hier zunächst dieser Tip verraten: Geben Sie DSI MAGIC ein, nachdem das erste Level geladen ist (oder in jedem anderen Bild). Mit „ A" kriegt man den Sound wieder an. Dann wird das Game mit F1 gestartet. Nun können Sie mit der Maus das Level Ihrer Wahl einstellen. Abgesehen davon können mit den entsprechenden Buchstaben die „Kapseln" gelöst werden. Wer mal ins letzte Level will, sollte „F" drücken.
Aber von ARKANOID gibt's auch sonst noch einiges zu berichten. So wird in Kanada und in Mexico jedem verkauften Amiga ein ARKANOID beigelegt, und in absehbarer Zeit kann hier in Deutschland jeder registrierte Käufer eines Amiga-ARKANOID eine Programmversion ohne Kopierschutz erhalten, „denn warum sollten die ‚legalen' Kunden von der Softwarefirma weniger Service bekommen, als Cracker bieten", meinte Lippert.
Recht hat er!
Und damit sei das Kapitel ARKANOID beendet. Weiter geht's mit einem Game für den Amiga, das noch in diesem Jahr von sich reden machen wird. Es geht um **SODAN, THE INVINCIBLE.** So lautet zumindest der Arbeitstitel für das Game mit Schwertkampf-Action. Fünf Level von insgesamt 10 sind schon fertig programmiert, so daß wir hier erste Grafiken dieses Super-Amiga-Games zeigen können.
Nicht nur die Screenshots sehen toll aus, die übergroßen Figuren sind dazu auch noch hervorragend animiert. Jeweils acht Animatonsphasen ergeben eine Bewegung!
Bisher schien es schier unmöglich, derartig große Figuren auf dem Amiga flimmerfrei zu bewegen (vor allem nicht im Low-Res Mode mit 32 Farben, wie bei SODAN). DISCOVERY ist dies mit einem Trick, dem Double-Buffering, gelungen. Dabei werden zwei Bilder in zwei Buffern gehalten. Diese Bilder werden abwechselnd auf den Screen gebracht, wobei ein Bild gerade zu sehen ist, während das andere, der Bewegung entsprechend veränderte Bild, gerade aufgebaut wird. Der Witz an dieser Technik ist, daß das Aufbauen der Grafik im nicht angezeigten Buffer auf diese Weise länger dauern kann, als der Rasterstrahl benötigt, um das Bild anzuzeigen (normalerweise müßte ein neues Bild fertig sein, bevor der Rasterstrahl die Position erreicht, an der gezeichnet wird). Wäre dies nicht der Fall, so würden die Bobs (Softeware-Sprites beim Amiga: Blitter-Objects) also erheblich flackern, da auch der Amiga solche großen Objekte nicht innerhalb einer 50stel Sekunde anzeigen kann. (Kommentar unseres Amiga-Spezialisten Ottfried Schmidt: „Da merkt man zum ersten Mal, was der Amiga wirklich leisten kann, wenn er von den richtigen Leuten programmiert wird.")

Phantastische Grafik und flüssige Animation begeistern bei SODAN. *Fotos (10): Amiga*

Nach diesem kleinen Exkurs in die Programmiertechnik sei noch mal kurz auf die Auswirkungen derselben eingegangen, die sich bei SODAN in einem absolut ruckelfreien, flüssigen Spiel bei Super-Grafik und riesengroßen Spielfiguren äußern. Wie auch immer die letzten fünf Level aussehen werden – wenn sie die gleiche Qualität aufweisen wie die fünf vorangegangenen, dann wird SODAN sicherlich **das** Spiel auf dem Amiga im Jahr 1988 werden!
Also, Jungs, seht zu, daß Ihr damit fertig werdet! Wir erwarten den Release Date sehr gespannt!
Aber natürlich wird DISCOVERY nicht nur SODAN auf den Markt bringen. Eine Reihe anderer Spielchen und Anwendungen sind geplant. Da soll es z.B. ein ARKANOID-Construction-Kit geben. Außerdem ist

noch ein „Eigengewächs" geplant. Arbeitstitel bisher: **ZOOM.** Bei diesem Game, das von Frank Neuhaus programmiert wurde, werden sich die Fans von Geschicklichkeitsspielen freuen. Allein oder zu zweit sind entsprechend eine oder zwei Figuren auf einer Plattform zu steuern. Durch „Einkreisen" der quadratischen Felder werden diese umgefärbt. Natürlich gibt's wieder 'ne Menge Aliens und kleine Viecher, die den Spieler am Komplettieren des Levels hindern wollen.
ZOOM machte insgesamt einen sehr guten Eindruck, wenn auch das Spielprinzip nur an Geschicklichkeitsspielen interessierte User ansprechen wird.

Aber auch für die „Ballerexperten" wird's was von DISCOVERY geben. Das Game namens **HYBRIS**, im Stil der „Plattform scrollt von oben nach unten – Raumschiff schießt alles ab, wird selbst beschossen und sammelt Zusatzteile ein"-Manier bietet zwar im wesentlichen auf den ersten Blick nichts Neues. Allerdings sieht es ordentlich gemacht aus und dürfte durchaus seine Freunde finden.
Schließlich überlegt man noch, ob man so eine Art „Zolyx" für den Amiga herausbringen wird. Der Arbeitstitel dieses einfachen, aber genialen Games: **Quix.**
Damit wäre die aktuelle Planung auf dem Spielesektor für die nächsten Monate abgeschlossen, was aber nicht heißen soll, daß das alle Programme sind, die man von DISCOVERY zu sehen bekommt.
Besonders Programmierer dürften sich für die DX-Series-Calculators interessieren (DX 11 und DX 16), die als Programmier-Hilfe resident in den Speicher des Amigas gelegt werden können. Außerdem plant man, einen Assembler zu erstellen.
Ob man in absehbarer Zeit mit einem ARKANOID 2 für den Amiga rechnen kann, steht noch nicht genau fest. Lippert hielt sich bedeckt: Man denke darüber nach.
Nun, zumindest SODAN dürfte wohl Furore machen. Sie und ich – wir dürfen beide gespannt sein, wie die Endprodukte aussehen.

Martina Strack

HYBRIS (Amiga)

Kampf gegen den Abstieg!

Programm: Soccer Games '88, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** Stefan Schwarz, Solitudestr. 84h, 7000 Stuttgart 31. Tel: (0711) 86 33 55, **Muster von:** siehe Hersteller!

Es geht voran! Nach dem traditionellen Renner *Football Manager* für die kleinen Rechner, kommen nach und nach auch Versionen für den Amiga. Eine davon ist **SOCCER GAMES 88** von **STEFAN SCHWARZ.** Als leidenschaftlicher Football Manager habe ich mich natürlich gleich mit diesem Werk für den Amiga befaßt.
Zunächst gebe ich nach dem Laden meinen Namen ein, damit auch jeder weiß, wer diesen Club in den Ruin geführt hat. Danach erscheinen alle Bundesliga-Vereine auf dem Bildschirm, wovon ich mir Bor. M'gladbach einfach rauspicke. Das geht ja flott! Kaum die Mannschaft ausgesucht, die sich meinem Management beugen muß, erscheint schon der erste Spieltag in der ersten Saison für mich. Ein Blick auf die Menüleiste am oberen Bildschirmrand verrät mir, daß ich zur Zeit noch keinen neuen Spieler kaufen oder verkaufen kann. Also schlüpfe ich erst einmal in die Trainerrolle. Die Mannschaftsaufstellung muß wohl überlegt sein. Leider stehen mir bei meinem Team nicht gerade viele Varianten zur Verfügung, da das Mittelfeld äußerst schlecht besetzt ist. Dabei hatte ich dieses Team gar nicht so schlecht in Erinnerung. Naja, hier muß etwas geschehen, doch jetzt gilt es erst einmal Bochum vom Feld zu fegen. Im Ruhrstadion des VFL Bochum werden wir mal gleich mit vier Sturmspitzen zur Sache gehen. Auf geht's, die Spielsequenz läuft!
Hier sind wir auch schon beim ersten Punkt, über den man geteilter Meinung sein kann. Vergleicht man die Spielsequenz mit der von *Football Manager,* so ist sie einfach dürftig. Es werden lediglich die Spielernamen auf dem Bildschirm gezeigt und in schriftlicher Form das, was sich gerade auf dem Spielfeld ereignet. Also so eine Art Fußballspiel mit deutschen Untertiteln. Ein Spielfeld bekommt man jedenfalls nie zu Gesicht. Jedoch muß ich eingestehen, daß bei voller Konzentration auf das Spiel auch diese Form eine gewisse Spannung vermitteln kann. Immerhin wird erst die Aktion benannt und anschließend, was daraus geworden ist. Dabei kommt es gelegentlich vor, daß ein Team fast das ganze Spiel den Ton angibt und der Gegner nur einmal vor dem Kasten erscheint und den Siegtreffer markiert. Ärgerlich, aber durchaus realistisch!
Wie dem auch sei, Bochum wurde von meinem Team mit 2:0 vom Platz gefegt. Einmal mit der linken Maustaste klicken, und die anderen Ergebnisse des ersten Spieltags erscheinen. Stuttgart, Bayern, Bremen sind in der anschließend erscheinenden Tabelle mit meinem Team an der Spitze. Wen wundert das? Der nächste Gegner von M'gladbach heißt jedenfalls B. Uerdingen.
Mist, jetzt läßt sich nämlich kein neuer Spieler mehr vor dem Spiel gegen die Bayer-Elf einkaufen. Spätestens wenn die Tabelle und die daneben liegende Leistungskurve gezeigt werden, muß man sich zum Kaufen oder Verkaufen entschließen. Doch kommen wir wieder zu meiner Rolle als Trainer. Diesmal werfe ich einen schärferen Blick auf die obere Leistungsskala. Dort sind die Vergleichswerte mit dem Gegner aufgeführt. Die Tabellenplätze, die beide Teams einnehmen. Die Leistungsstärke und die Moral jeder Elf sowie die Anzahl der Spieler, die aufgestellt sind. Hierbei ist es wichtig zu beachten, daß tatsächlich elf Leute auflaufen, da man sonst das Spiel einfach mit 0:5 verliert. Ganz schön blöd, wenn einem der Fehler mal unterlaufen sollte. Zumal man seinen Kader nicht so klein halten kann, daß die laufenden Spielerkosten vielleicht geringer werden könnten, da man immer Gefahr läuft, zwei Spieler gesperrt zu bekommen und sofort verloren zu haben. Andererseits können nicht mehr als 16 Spieler dem Kader angehören. Doch kommen wir noch einmal zu den Leistungsvergleichen:

Ich kann als Trainer noch die unterschiedlichen Stärken des Keepers, Abwehr, Mittelfeld und Angriff einsehen. Dabei sollte man seine Elf sehr gleichmäßig aufstellen, da alle Leistungspunkte über 20 eh verloren gehen. Auswärts lassen sich somit in der Abwehr keine Bollwerke errichten. Okay, jetzt noch ein Blick auf die einzelnen Spieler, und das erste Heimspiel kann beginnen. Ein knapper 2:1-Erfolg – reicht! Nach kurzem Check der Finanzen kann ich endlich meiner Rolle als Manager gerecht werden und Spieler kaufen und verkaufen. Das geht alles recht flott über die Bühne, doch mußte ich die tragische Feststellung machen, daß mir innerhalb der Saison 18 Spieler nur einmal zum Kauf angeboten werden. Also nicht gleich wie ein Teufel kaufen und verkaufen. Ruhe ist angesagt! Sollte sich jemand bei dieser Transaktion mal verkalkulieren, so kann er natürlich einen Kredit aufnehmen. Doch empfehle ich lieber einen Spielerverkauf, da die Einnahmen bei Heimspielen nicht gerade umwerfend sind. Lediglich bei den internationalen Wettbewerben und dem DFB-Pokal kann der Schatzmeister eine fröhliche Mine aufsetzen.

Bei den internationalen Auseinandersetzungen empfiehlt es sich, das erste Spiel immer mit der stärksten Elf zu absolvieren. Hat man sich ein gutes Polster erspielt, kann man im sofort folgenden Rückspiel den ein oder anderen Star schonen. Gleiches gilt für die Pokalrunde, wenngleich hier Überraschungen nicht ausgeschlossen werden können.

Leider war meine erste Saison nicht so berauschend! Nach anfänglichen Meisterschaftsambitionen bin ich am Ende mit den Mönchen abgestiegen. Lediglich die finanzielle Seite mit 3,5 Millionen sah beeindrukkend aus, doch ließ sich der sch...öne Computer nicht davon abhalten, mit meinen Leistungen hart ins Gericht zu gehen. Er behauptete doch frech, „Du hast vom Fußball überhaubt keine Ahnung!" Ich konnte mich dennoch ein wenig trösten, denn der Programmierer hat von der deutschen Grammatik **überhaupt** keinen blassen Schimmer (man beachte, daß dieser mir „überhaubt" mit nem „b" verkaufen wollte!). Doch: Schadenfreude beiseite, mal sehen, was die neue Saison bringt!

Insgesamt bleibt ein guter Eindruck von diesem Spiel, doch mag dies mit der Tatsache verbunden sein, daß Fußballspiele für den Amiga bis jetzt noch Mangelware sind. Nimmt man den Klassiker *Football Manager* als Vergleich, so ist sicherlich noch einiges mehr möglich.

Thomas Brandt

Foto: Amiga

Grafik	**(Text)**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**

Rien ne va plus

Programm: Casino Roulette, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** CDS Software, Doncaster, England, **Muster von:** 45 / 46 / 47.

Roulette spielen kann man jetzt auf dem Atari ST mit dem neuen Programm des englischen Softwarehauses **CDS Software**. Das Programm besteht aus zwei Bildern, dem Spieltisch und dem Rouletterad, das sich dreht, nachdem man seinen Einsatz gemacht hat. Zusätzlich können Tabellen abgerufen werden, um Wahrscheinlichkeiten und somit Gewinnchancen berechnen zu können. Teilnehmen können bis zu acht Mitspieler, und zusätzlich kann man noch zwei Computergegner einsteigen lassen. Diese dienen jedoch als reine Staffage und sind als Kontrahenten kaum ernst zu nehmen. Sie setzen immer nur geringe Beträge, und dies außerdem immer wieder auf dieselben Felder: Gerade und Rot. Schade, daß man die beiden Computerspieler nicht mit etwas besseren Fähigkeiten und mehr Risikobereitschaft ausgestattet hat, das hätte dem Ablauf sicher ganz gut getan.
Auch sonst hat das Programm einige Mängel aufzuweisen, wenn auch alle beim Roulette üblichen Einsätze vorgenommen werden können. Das Plazieren der Jetons nämlich, die aus einer Reihe von Chips mit verschieden hohen Werten ausgewählt und auf das Spielfeld gebracht werden, ist ungeheuer kompliziert. So muß man schon ganz genau vorgehen, um die Jetons auf das gewünschte Feld zu bekommen. Ein weiterer Nachteil ist, daß der nächste Spieler nicht automatisch an die Reihe kommt, sondern erst im Hauptmenü angeklickt werden muß. Hier kann übrigens auch die Sprachausgabe ein- oder ausgeschaltet werden. Ich habe mich bald für letztere Möglichkeit entschieden.

Atari-ST-Screenshot

Roulette ist sicher ein Spiel, mit dem man sich ganz gut mal für eine Weile – allein oder mit Freunden – am Computer die Zeit vertreiben kann. Ein Spiel aber auch, aus dem CDS wesentlich mehr hätte machen können. Leider hat das vom Roulette her bekannte Kommando in diesem Falle gleich doppelte Bedeutung: *Rien ne va plus* – nichts geht mehr!

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Handhabung	2
Technik/Strategie	6
Spielwert	4
Preis/Leistung	4

Zocker-Hochschule

Programm: Black Jack Academy, **System:** PC (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Microillusions, USA, **Muster von:** 3.

Wer gern Karten spielt, ohne gleich in verruchter Atmosphäre mit dubiosen Partnern Geld und Leben zu riskieren, der sollte sich vielleicht mal **BLACK JACK ACADEMY** von **MICROILLUSIONS** anschauen, das in Deutschland von **ACTIVISION** vertrieben wird. Black Jack ist ein Kartenspiel, das hierzulande auch unter dem Namen **„17 und 4"** sehr bekannt ist. Allerdings sind die Regeln des original Black Jack um einiges umfangreicher als die des „17 und 4", jedoch werden sie im Programm recht gut erklärt.
Mitspielen können bis zu fünf Teilnehmer; natürlich besteht aber auch die Möglichkeit, allein gegen den Computer anzutreten. Jeder der Mitspieler hat ein bestimmtes Startkapital, das er nach Belieben verjubeln kann. Die Regeln des Spiels zu erklären (die im Menü übrigens noch beträchtlich variiert werden können), würde an dieser Stelle wohl zu weit führen. Wahrscheinlich werden sie den meisten von Euch ohnehin auch bekannt sein. Wenn nicht, ist dies kein Problem, denn die Erklärung im Programm ist ausführlich genug, so daß einem raschen Einstieg ins Spielgeschehen nichts im Wege steht. Voraussetzung allerdings ist, daß man über einigermaßen passable Englischkenntnisse verfügen sollte, wenn man aus den Informationen zum Spiel einen Nutzen ziehen will. Eine Hilfe für Anfänger ist die „Optimal-Play"-Option, die dem ratsuchenden Spieler in Zweifelsfragen die Entscheidung für den richtigen Spielzug erleichtert.
Alles in allem hat mir BLACK JACK ACADEMY recht gut gefallen, wobei man natürlich einräumen muß, daß die Grafik des Programms an Bescheidenheit kaum zu übertreffen ist. Doch: Bei einem Strategieprogramm sind Grafik und Sound die Elemente, auf die es wohl am wenigsten ankommt. Wichtiger sind da schon die Möglichkeiten, die das Programm bietet, und die Anforderungen, die an den Spieler gestellt werden – kurz: der Unterhaltungswert. Und hier hat MICROILLUSIONS ein durchaus empfehlenswertes Produkt zustande gebracht, das zu spielen auch für längere Zeit Spaß macht. Einziger Wermuthstropfen: Der etwas zu hohe Preis, der die Kaufentscheidung sicher nicht einfach machen wird.

Bernd Zimmermann

Grafik	4
Handhabung	9
Technik/Strategie	9
Spielwert	9
Preis/Leistung	8

Aufnahme: IBM-PC

Der Mohr von Venedig

Programm: Othello, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 35 DM, **Hersteller:** Robtek, **Muster von:** 2 / 15 / 26.
Wer kennt nicht das gute, alte Strategiespiel Othello (Reversi)? Mittlerweile gibt es ja für fast jeden Computer zahlreiche Umsetzungen dieses Spiels. Diese Version für den Amiga ähnelt verblüffend einem Spiel für den Atari XL, das in zwei verschiedenen Zeitschriften als Listing veröffentlicht wurde. So wundert man sich auch nicht, wenn man beim Laden von **OTHELLO** die Meldung von METACOMCO-BASIC auf dem Bildschirm erblickt. Eines will ich aber gleich sagen: Für ein compliliertes Basic-Programm ist OTHELLO von **ROBTEK** gar nicht mal zu schlecht!
Gegen einen einigermaßen guten menschlichen Spieler hat das Programm aber keine Chance! Es gibt nicht mal eine Möglichkeit, die Spielstärke zu ändern. Ein bißchen mehr hätte ich schon erwartet! Grafisch sieht es ja ganz gut aus, aber Grafik ist eben nicht alles. Außerdem war damals die Grafik der 800-XL-Version mindestens genauso gut. Auch die Eingabe der Spielzüge ist nicht gerade glücklich gelöst. Zwar geht dies mit der Maus, aber statt das Feld, auf das man setzen möchte, direkt anzuklicken, muß man mittels vier Pfeilen einen Cursor zum entsprechenden Feld steuern, um dann noch ein Icon mit der Aufschrift „PLAY" anzuwählen.
Ob die vielen Abstürze, die es im Test gab, nun am Programm oder an unserem Rechner lagen, kann ich leider nicht sagen. Es gibt kaum Gründe, die für dieses Programm sprechen; höchstens eine Anfänger wird einige Zeit seine Freude haben, ein halbwegs guter Spieler aber nicht! Deshalb: Finger weg!

Ottfried Schmidt

Grafik	6
Spielstärke	3
Spielwert	3
Strategie	3
Preis/Leistung	3

Balleraction für Rollenspielfans

Programm: Breach, **System:** Amiga (getestet), Apple Macintosh, Atari St, **Preis:** Ca. 75 Mark, **Hersteller:** Omnitrend Software, USA, **Muster von:** GTI Software, Oberursel.

Dungeon & Dragon-Fans, aufgepaßt ! Aus den USA kommt ein neues Spiel namens **BREACH**, das sicherlich die Herzen vieler höher schlagen läßt. Der Rahmen dieses Spieles weicht jedoch leicht von den „konventionellen" Rollenspielen ab, da es eher einen futuristischen Touch hat, d.h. in einer hochtechnisierten Welt spielt.

Fotos (2): Amiga

Trotzdem sind viele Elemente enthalten, die ein gutes Rollenspiel ausmachen.

Nach einem kurzen Blättern in der in Englisch gehaltenen Anleitung blickte ich hoffnungsvoll auf den Amiga (uns stand leider nur diese eine Version zur Verfügung), der immer noch mit Ladearbeiten beschäftigt war. Sobald er diese Nebensächlichkeiten beendet hatte, wendete er sich „wichtigeren" Dingen zu und fordete mich auf, Wort 1, Seite 12, Absatz 9 aus der Anleitung einzugeben, damit er endlich mit dem Programm anfangen konnte. Freundlich wie ich bin, konnte ich ihm diese Bitte nicht verwehren und begab mich auf die Suche. Schließlich fand ich die gewünschte Zeichenkette, so daß ich diesem lästigen „Security Check" ein Ende bereiten konnte.

Gleich vorweg: Neben jener Sicherheitsabfrage gibt es sonst nur noch weniges, was zu kritisieren wäre. Die Steuerung erfolgt zum größten Teil über Maus, wobei man aber auch manchmal die Tastatur benutzen muß. Trotz allem läßt sich BREACH recht komfortabel steuern, was gerade für Spiele dieses Genres äußerst wichtig ist.

Der Spieler hat in diesem Spiel die Kontrolle über die Eliteeinheit der Zukunft, mit der er zahlreiche Spezialmissionen absolvieren muß. Die eigentliche Hauptperson aber, die der Spieler steuert, ist (verständlicherweise) der Führer jener Einheit, in der Folge Squad Leader genannt. Neben der Erfüllung der gestellten Aufgaben ist das Hauptziel von BREACH, die Fähigkeiten seines Squad Leader ständig zu verbessern. Dies geschieht durch erfolgreiches Passieren verschiedener Szenarios, die sich natürlich in ihrer Schwierigkeit stark unterscheiden.

Der Squad Leader kann die Führung über bis zu 19 Soldaten haben, was wiederum vom Schwierigkeitsgrad abhängt.

Bevor man jedoch in die Vollen gehen kann, muß erst einmal der Squad Leader kreiert werden, was sich mittels eines zusätzlichen Editorprogrammes bewerkstelligen läßt. Mit diesem Editor lassen sich später auch eigene Szenarios erstellen (kommt noch !).

Nach Kreation meines Squad Leaders begann ich meine Testspielereien mit einem der zahlreichen Szenarien, die sich auf der Programmdiskette befinden. Um erst einmal in das Spiel hereinzuschnüffeln, wählte ich nur ein leichteres Szenario, bei dem man nicht so viel falsch machen konnte.

Wie bei derartigen Spielen üblich, teilt sich BREACH pro Spielzug in zwei Phasen ein. In der ersten Phase, die jeweils 30 Sekunden der Spielzeit einnimmt, kann der Spieler seine „Figürchen" bewegen und andere Aktionen mit diesen vollführen, während in der zweiten Phase der Computer seine Leute springen läßt. Anzumerken wäre noch, daß jedes Szenario sein eigenes Zeitlimit besitzt, in dem man seine Aufträge vollführen sollte.

Den Hauptteil des Screens nimmt eine Übersichtskarte ein, aus der sich die Positionen der Soldaten sowie Informationen über die Umgebung (Art des Terrains, Gegner, Gegenstände etc.) entnehmen lassen. Auf dieser Karte lassen sich auch die einzelnen „Recken" der Reihe nach über Maus bewegen. Natürlich wird aber immer nur ein Ausschnitt der „Gegend" angezeigt, wobei aber auch verschiedene Ebenen (bis zu 5) vorkommen können. Die grafische Darstellung reicht meines Erachtens für ein Spiel dieses Genres vollkommen aus, wenn man vielleicht doch etwas die Liebe zum Detail vermißt.

Desweiteren existiert noch ein Informationswindow, in dem man die notwendigen Informationen über den derzeit angewählten Soldaten entnehmen kann. Diese gliedern sich in 8 Punkte ein. Da hätten wir zuerst die Anzahl der Bewegungsschritte, die dieser „Kämpfer" in einer Phase vollführen kann. Bei jeder Bewegung oder Aktion vermindert sich natürlich die Zahl derselben. Daneben wird prozentual die Vitalität des Soldaten angegeben (100% = topfit). Sinkt diese Zahl, so hat dies Einfluß auf die Anzahl der Bewegungsschritte in der nächsten Spielphase. Bei 0% weigert sich dieses Figürchen sogar, überhaupt noch einen Schritt zu tun. Die Health-Anzeige gibt Auskunft über den gesundheitlichen Zustand, wobei 0% den Tod (höhö) bedeuten. Erwähnenswert ist auch noch die „Hindernis"-Anzeige (wörtliche Übersetzung von encumbrance), die Aufschluß über die Masse (Gewicht) der vom Soldaten mitgeführten Gegenstände gibt. Dies hat auch Auswirkungen auf die Anzahl der zur Verfügung stehenden Bewegungsschritte.

Desweiteren kann man durch die Schußanzeige ersehen, mit welcher prozentualen Wahrscheinlichkeit ein Schuß, der von dem Recken abgegeben wird, sein Ziel treffen oder verfehlen wird. Ähnlich verhält es sich auch mit der Detektor- bzw. Crack(Hack)-Anzeige, die nähere Informationen über die Wahrscheinlichkeit gibt, ob ein Soldat erfolgreich einen Detektor bedienen kann oder wie ein „Ausflug in die Welt der Computerkommunikation" (Hacken genannt) ausgeht. Als letztes wird in der Ammo-Anzeige die Menge der verbliebenen Munition angezeigt.

Gesteuert werden die Aktionen der Bildschirmakteure mittels Icons, deren es sieben gibt. So lassen sich Objekte aufnehmen, ablegen und anwenden, Türen öffnen sowie Fahrstühle zu den verschiedenen Ebenen benutzen und die „Bewaffnung des Soldaten aktivieren". Mit dem siebten Icon kann man zwischen den einzelnen zu steuernden Soldaten wählen. Zuguterletzt existiert noch ein Icon, durch das sich eine Grobübersicht des ganzen Aktionsfeldes auf den Bildschirm zaubern läßt.

Neben dem vom Spieler kreierten Squad Leader, der natürlich die besten Fähigkeiten (am Anfang zumindest) aufweist, gibt es noch einige andere Spezies von Soldaten, die sich aber nicht sehr stark untereinander unterscheiden, so daß ich auf eine Auflistung lieber verzichten möchte.

Im Spielverlauf stößt der Spieler auf eine ganze Palette verschiedener Gegenstände (es gibt 20 verschiedene davon), die er leicht aufnehmen kann, was sich aber auch auf seine Mobilität auswirkt. Außer einigen zusätzlichen Waffen (Raketen, Zeitbomben und Handgranaten) findet man auch noch einige andere nützliche Gegenstände, wodurch das Leben sehr erleichtert werden kann. Je nach Aufgabe des Szenarios muß man sich auf die Suche nach „speziellen Gegenständen" wie Gefangenen (werden zumindest in der Anleitung als Gegenstand behandelt), Datendisketten und dergleichen mehr machen. Aber auch das Terrain spielt bei BREACH eine entscheidende Rolle, indem es sich ebenso auf die „Beweglichkeit" des Spielers auswirkt.

Doch was wäre ein echtes Rollenspiel ohne Gegner? Das Angebot reicht hier von primitiven Monstern bis zu hochentwikkelten Kampfrobotern. Leider umfaßt es aber nur 6 verschiedene Gegner, was meiner Meinung nach etwas wenig ist. Genauso können in einem Szenario nur 40 Gegner vorkommen,

wodurch die Spielfreude manchmal ein wenig vermindert werden kann.
Trotz allem befand sich meine Motivation bei meinen Spielereien fast immer auf dem Höhepunkt. Es macht wirklich Spaß, mit BREACH herumzuspielen. Wem jedoch nach einiger Zeit die mitgelieferten Szenarios zu langweilig werden (könnte ja sein), dem wären einmal die bald erscheinenden zusätzlichen Szenariodisks zu empfehlen. Wenn dies aber zu teuer werden sollte, kann man sich auch an dem mitgelieferten „Szenario Builder" vergehen und sich seine eigenen Parcours erstellen. Jedenfalls lassen sich mit diesem auf recht komfortable Weise neue Szenarios erstellen. Im Test wußte der Editor mit seiner einfachen Arbeitsweise zu überzeugen, so daß dies sicherlich ein weiterer Pluspunkt des Programmes ist.
Abschließend läßt sich noch sagen, daß dem D&D-Fan mit BREACH eine Menge geboten wird, wenn der äußere Rahmen des Spieles (Kämpfchen in der Zukunft) auch von den konventionellen Rollenspielen mit Zwergen, Elfen etc. etwas abweicht. Wer sich hierdurch allerdings nicht besonders gestört fühlt (warum auch), ist mit BREACH relativ gut bedient. Die Grafik reicht jedenfalls völlig für diese Zwecke aus. Aber auch Komfortabilität und der implementierte Editor machen dieses Programm äußerst attraktiv und halten es längere Zeit spannend. Genauso verhält es sich mit der Strategie, von der der Spieler ein größeres Portiönchen braucht, um im Kampf um eine sichere Zukunft zu bestehen. Kurzum: Ansehen schadet nichts. *Torsten Blum*

Grafik:	**6**
Handhabung:	**8**
Strategie:	**8**
Motivation:	**8**
Preis/Leistung:	**7**

Compi-Weltkrieg

Programm: World War 1, **System:** Spectrum (getestet), BBC, **Preis:** Ca. 25 DM, **Hersteller:** Lothlorien, England, **Muster von:** Lothlorien, England.
Warum müssen Strategiespiele eigentlich immer so eine miese Grafik haben? Zumal dann, wenn es um einen weltumspannenden Epos wie bei **WORLD WAR 1** von **LOTHLORIEN** geht. Die eigentliche Handlung läßt sich da leicht aus dem Titel herauslesen: Übernehmt eine der beiden Kriegsparteien und gewinnt den 1. Weltkrieg!
Wer sogar noch einen guten Freund mitbringen kann, darf den Computer als Gegner ganz außer acht lassen, denn das Programm bietet auch eine 2-Player-Option. LOTHLORIEN hat versucht, möglichst nichts dem Zufall oder gar dem Glück zu überlassen und deshalb das Gameplay in zwei wesentliche Handlungsmöglichkeiten aufgeteilt: Dem strategischen und taktischen Level. Im strategischen Level können die ach so beliebten Sandkastenspielereien gemacht werden, Armeen und Schiffe können verschoben, Karten angeschaut und Länder ausgekundschaftet werden. Will man dem Feind aber einen heißen Fight bieten, sollte man ins taktische Level wechseln und dort mit dem Joystick alle Aktionen und Verschiebungen auf dem Schlachtfeld ausführen.
Generell wird WORLD WAR 1 den komplexen Zusammenhängen des ersten Weltkrieges nicht gerecht.
Hinzu kommt, daß ich persönlich keinen Geschmack daran finden kann, für Deutschland einen Krieg zu gewinnen. Aber, wie so oft, über Geschmack läßt sich halt streiten.
philipp

Grafik	**3**
Handhabung	**7**
Technik/Strategie	**7**
Spielwert	**6**
Preis/Leistung	**6**

Kreuzt die Schwerter!

Programm: Sorcerer Lord, **System:** C-64 (getestet), Schneider, etc., **Preis:** ohne Fleiß kein, **Hersteller:** PSS, **Muster von:**

Neu von **PSS** ist der **SORCERER LORD** , der mir hier und heute zum Test vorliegt. Es handelt sich bei dem Programm um ein Fantasy-Strategie-Kriegs-Simulationsteil, welches, so der Hersteller, dauerhaften Spielspaß verspricht. Eine Hintergrundstory hat man sich ebenfalls einfallen lassen, und die geht so: Nach einer ganzen Weile Unendlichkeit hat der alte Schattenlord den Löffel abgelutscht, und der neue, junge, dynamische, wahrscheinlich erfolglose Schattenlord möchte nun zur Wiederherstellung der „Goldenen Zeiten", der Herrschaft der Bösewichter über das gesamte Universum, grad' mal das Land (oder besser die Länder) Galanor erobern.
Daß dies bei den Einwohnern der besagten Landstriche nicht auf uneingeschränkte Zustimmung stieß, war wohl abzusehen, und so hat der böse Bub dann auch in weiser Voraussicht eine riesige Monsterarmee aufgestellt, die die Armeen der Menschen (oder was auch immer: Elfen und so'n Zeugs gibt's da nämlich auch) niedermetzeln soll. Nun ja, dann kommt der übliche Sums von wegen „Einer, der auszog, die Erde und so zu retten". Lange Rede, kurzer Sinn: Der Spieler ist der Anführer der Galanor-Truppen, die die „Schattenlegion" zurückschlagen müssen. Gelingt ihnen das nicht, werden sie sowieso aus der Bundesrepublik (bzw. Österreich oder Schweiz) ausgewiesen und für vogelfrei erklärt (Ich hasse diese dämlichen Geschichten, schon gemerkt?). Die Verpakkung des Programms ist recht stabil, handlich und eignet sich hervorragend zum Umherwerfen. In ihr findet man neben der wohl obligatorischen (wäre doch mal ein Witz, wenn keine dabei wäre) Programmdiskette auch noch ein in akzeptablem Deutsch gehaltenes Handbüchlein sowie eine Karte des Landes Galanor und eine systemspezifische Referenzkarte, oder besser: ein stabiler „Zettel", auf dem nochmal das wichtigste sowie die jeweilige, vom System abhängige Tastenbelegung steht (Ich glaube, den Werbezettel kann ich vernachlässigen). Was mich schon beim Laden überraschte, war die wirklich (für ein Strategie-Game) überdurchschnittlich gute Grafik.

Foto: C-64

Man kann die Dinge, von denen die Anleitung sprach, schon jetzt sehr gut ausmachen (zumindest wenn man einen 1081-Farbmoitor sein Eigen nennt). Den Sound können wir, wie eigentlich immer, abdrehen und uns ein wenig aus einer nahegelegenen Anlage berieseln lassen. Das eigentliche Spiel, sobald man es nach einer Spiellevelauswahl gestartet hat, besteht aus einzelnen Runden, die wiederum in 5 Phasen unterteilt sind. Im Laufe dieser Phasen werden Truppen bewegt, Allianzen geschlossen, Schlachten ausgetragen und einiges mehr. Wenn man das so sieht, könnte man denken, daß das gesamte Spiel aus dem Hin- und Herschieben von Kästchen mit Symbolen auf einer Landkarte besteht (ist aber nicht so, nur zur Beruhigung). Bei den Truppenverschiebungen muß man auf einige Faktoren achten, die in einer Schlacht entscheidend sein können. So können die verschiedenen im Spiel enthaltenen Rassen unterschiedlich gut in einem bestimmten Terrain kämpfen. Wichtig kann auch die Entfernung zu einem Runenring sein, der die magischen Fähigkeiten mancher Truppenführer unterstützt und ihnen so hilft, Schlachten zu schlagen.

Ein ganzer Haufen spielbeeinflußender Faktoren, wie z.B. die Ermüdung der Truppen nach längeren Märschen, lassen das Spiel relativ „realitätsnah" und nur durch eine kluge Taktik meisterbar werden. Die drei Spiellevels (mir hat schon der erste gereicht) tragen zur Langzeitmotivation bei, die, wenn man sich in das Programm vertieft, sicherlich gegeben sein wird. Was soll ich noch sagen? Auf jeden Fall ein überdurchschnittliches Programm, das sicher seine Freunde bei den Strategen finden wird, denen Kriege in der „wirklichen" Welt zum Halse raushängen. Trotzdem vor dem Kauf mal reinschauen, ja? *Uli*

Grafik	**9**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**9**
Spielwert	**9**
Preis/Leistung	**9**

Viel zu englisch – viel zu schwierig!

Programm: Trivial Fruit, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Pirate Software, 197-199, City Road, London EC1V 1JN, England, **Muster von:** Active Sales & Marketing, London.

Für ganze 10 Mark erhalten alle C-64-Trivia-Freunde von **PIRATE SOFTWARE** ein Programm, das zudem noch einen Editor für eigene Fragen beinhaltet! Das ganze Ding nennt sich **TRIVIAL FRUIT** und ist eigentlich nur für den Englisch-Freak interessant. Die Fragen sind typisch „inselmäßig", so daß nur Weniges, aber Interessantes, vom Durchschnitts-Deutschen korrekt beantwortet werden kann. Diese TRIVIA-Form ist halt etwas anders als gewohnt! Man muß hier erst einige Früchtchen auf die Reihe bringen, um das Spiel für sich zu entscheiden. Und so geht's ab: Nach dem Einladen der Kassette (Disc gibbets nit!) erscheint zunächst ein Menü. „Ein Menü, ein Menü", denke ich bei mir und schaue, was ich jetzt tun muß. Zunächst einmal ist es wichtig, das Bandgerät nicht zu stoppen, da die Fragenblöcke einzeln nachgeladen werden. Und dann: Mit „F1" kann ich eine Namensliste aufrufen, in die ich bis zu vier Mitspieler eintragen kann. Nun kann ich mich für einen Timer entscheiden („F5" betätigen) oder es lassen. Nachdem ich dann „F7" gepresst habe, lädt man mir den ersten Fragenkatalog ein (wer bereits einen eigenen erstellt hat, kann zu jetzigem Zeitpunkt auch auf das persönliche Machwerk zurückgreifen).

Die Entscheidungsmöglichkeit zwischen Long Game und Short Game bleibt noch offen. Ich entscheide mich erstmal für ein langes Spiel und drücke dazu „L". Beim langen Spiel geht es darum, fünf verschiedene Früchte je dreimal in eine Reihe zu bekommen. Beim kurzen Spiel (Short Game; bitte „S" drücken!) reicht es, wenn man eine Dreier-Reihe einer Frucht zusammengebracht hat. Dies zu den Regeln. Nun zur Steuerung:

Man kann wahlweise die Cursor-Tasten + Return oder den Stick + Feuer zur Beantwortung der Fragen nutzen. Anmerkung: Wenn man den Timer auf niedrige Reaktionszeit eingestellt hat, erweist sich der Stick als besser, weil die Bewegungen schneller ausgeführt werden können!

Die Fragen, die aus den Wissensgebieten Musik, Kunst, Literatur, Medizin, Geschichte, Botanik, Haustiere, Sport, TV, Wissenschaft, Reise, Geographie, Film und Natur stammen, erscheinen nun auf dem Schirm. Jeder Mitspieler wird zuvor „aufgerufen", so daß man immer weiß, wann man dran ist. Kann man die Frage richtig beantworten, erhält man eine der fünf Früchtchen (Apfel, Orange, Kirsche, Zitrone & Pflaume) in seinem Ablageblock. Man bleibt solange an der (oder in) der Reihe, bis eine falsche Antwort gegeben wird. Sieger ist, wer alle Frucht-Körbe gefüllt hat.

Die Strategie: Eigentlich gibt's keine. Da man kurz vor Torresschluß z.B. nur noch einen Apfel braucht, um Sieger zu werden, muß man förmlich auf eine „Apfel-Antwort" warten. Das ist ein gewaltiger Nachteil!!! Nun gut, es bleibt Euch noch die Möglichkeit, so lange richtig zu antworten, bis zufällig eine Apfel-Antwort „angeboten" wird... Denkt Euch selbst Euren Teil!

Die Fragen selbst sind teilweise sehr englisch und deshalb äußerst schwierig zu beantworten. Ich gebe Euch jetzt ein paar Beispiele, damit Ihr seht, was auf Euch zukommt: „Was für eine Maschine flog Bob Dylan, als er 1966 verunglückte?" – „Welche Gang wurde von Al Capone am St. Valentine's Day liquidiert?" – „Was hatte Samuel Pepys zum ersten Mal getrunken, als er über das Große Feuer von London 1666 berichtete?" – „Was bedeutet Colombophil?" usw. Ich war heilfroh, als ich beispielsweise Fragen wie „Welche Nation gewann den ersten Fußball-Weltmeister-Titel?" oder „Woraus wird Lanolin gewonnen?" zu sehen bekam! Es sei an dieser Stelle angemerkt, daß ich nur **einen** Fehler entdeckte (dies ist beachtlich, da viele andere Quiz-Programme mehrere aufweisen!). So möchte ich PIRATE SOFTWARE raten, sich den „Rosetta-Stein" im Britischen Museum anzuschauen und nicht ins Haus „221b Baker St" zu gehen!

Als ich nun den ersten Wettstreit (gegen mich selbst – ich hatte einfach den Phantasienamen Gilbert miteingegeben) hinter mir hatte, versuchte ich das Short Game. Und siehe da: dieselben Fragen in derselben Reihenfolge (!) erschienen mir aufs neue!!! Jetzt hatte ich die Schn... voll und ging zum Editor über.

Der Fragen-Ersteller erwies sich als äußerst einfach zu handhaben. Nur: Auf die Schnelle fielen mir einfach nicht genügend ein, so daß ich meinen Fragenkatalog auf 15 beschränkte...

Foto: C-64

TRIVIA FRUIT ist zweifellos ein Billig-Spiel mit Perspektiven. Verläßt man sich aber allein auf das Vorgegebene, so hat man kein Quiz- sondern ein Lehr-Programm (nach 'ner Zeit kennt man die Antworten auswendig!!!). Der Editor ist der einzige Weg aus diesem Dilemma. Ich nutze ihn heute noch (um meine Freunde und Gäste zu verblüffen!). So schließe ich mit der Feststellung: TRIVIA FRUIT ist preisgünstig, einfach in der Handhabung, spärlich in der Grafik und langweilig bei wiederholtem Spiel (es sei denn, man nutzt den Editor... Aber, das wißt Ihr ja seit drei Minuten). Man kann das Game kaufen. Ein Hit ist es aber beileibe auch nicht! *Manfred Kleimann*

Grafik	**6**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**6**
Spielwert	**8**
Preis/Leistung	**8**

Ein Game für Singles

Programm: Solitaire Royale, **System:** IBM, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Mirrorsoft, London, England.

Wenn man den Namen **SOLITAIRE ROYALE** hört, dürfte wohl eines von vorneherein ausgeschlossen sein: Ein Zwei-Player-Modus. Diese erste Annahme erwies sich auch als vollkommen richtig, während die zweite, daß es sich bei diesem Computer-Solitaire um das bei uns recht populäre Brettspiel handeln könnte, bei dem man mit Hilfe eines Freifeldes alle Figuren eines Brettes überspringen und rauswerfen muß, ein glatter Schuß in den Ofen war. **MIRRORSOFT** hat eben **nicht** *Solitaire* versoftet, sondern eine ganz passable Simulation des Kartenspiels *Pacience* auf die Beine gestellt. Im Programm wurden drei verschiedene Spielarten integriert, die von der „Ur-Pacience" bis hin zu einem Game in der Art von *Minden* reichen. Leider mußte ich aber feststellen, das SOLITAIRE ROYALE kaum an den Spielwitz dieses deutschen Spitzenproduktes heranreicht, denn dazu wurde das Game zu sehr an der Spielkartenvorlage gehalten. Trotzdem macht es immer noch viel Fun, dieses Game zu spielen, denn schließlich ist Pacience ein hartes Denkspiel, das viel von den grauen Zellen verlangt. Hinzu kommt die ordentliche Präsentation, mit der SOLITAIRE ROYALE aufwarten kann. Sowohl mit der EGA- als auch mit der CGA-Karte werden dem Spieler hübsche Grafiken geboten, die sehr übersichtlich sind und das Spielen zur Freude machen. Soundmäßig darf man von dem Programm allerdings gar nichts erwarten, denn schließlich soll man SOLITAIRE ROYALE ja auch im *stillen* Kämmerlein spielen, um sich die Konzentration zu erhalten.

MIRRORSOFT hat sich bei diesem Produkt zwar nicht übermäßig ins Zeug gelegt, aber immerhin doch gute Arbeit geleistet. Leider finde ich den Preis zu hoch angesetzt, so daß ich jedem unentschlossenen Käufer eher *Minden* empfehlen möchte, das zwar in etwa den selben Preis hat, aber auch viel mehr für's Geld bietet. *philipp*

Grafik	**8**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**8**
Spielwert	**7**
Preis/Leistung	**7**

★ nicht mehr indiziert ★ nicht mehr indiziert ★ nicht mehr indiziert ★

SILENT SERVICE™

DIE RUHE VOR DEM STURM

Entscheiden Sie als Captain über den richtigen Kurs, und führen Sie Ihre Besatzung durch eine fremde und gefährliche See.
Auf kritische Situationen müssen Sie durch Koordination der verschiedenen Spielebenen wie z.B. Sehrohr, Brücke, Maschinenraum, Kartenraum und Turm sofort reagieren, um die Besatzung und Ihr Boot zu retten.
Nur wenn Sie diesen harten Anforderungen gewachsen sind, können Sie Admiral werden.

VORSICHT VOR GRAUIMPORTEN!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden. (Spectrum/MSX-Versionen nur mit englischer Anleitung.)

Vertrieb: RUSHWARE
Mircohandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
Tel. 0 21 01/6 07-0

Mitvertrieb: Microhändler
Österreich: Karasoft
Schweiz: Thali AG

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

★ nicht mehr indiziert ★ nicht mehr indiziert ★ nicht mehr indiziert ★

Mantor läßt nicht locker

Programm: Questron II, **System:** C-64 (getestet), Apple II, Atari ST, Amiga, **Preis:** Je nach System zwischen 60-90 DM, **Hersteller:** Strategic Simulations, USA, **Muster von:** [21].

Dieses Programm ist eine Überraschung! Im letzten Jahr war das Fantasy-Rollenspiel *Legacy of the Ancients* wohl das überzeugendste Programm dieser Art und konnte durch neue Ideen und herausragende Grafik begeistern. Die Brüder John und Charles Dougherty – Perfektionisten unter den Programmierern – schufen auf dem C-64 einen Meilenstein mit diesem Spiel.

1984 entstand bei **STRATEGIC SIMULATIONS** das Rollenspiel *Questron.* Damals war es die Aufgabe, das „Evil book of magic" dem wahnsinnigen Zauberer Mantor zu entreißen, um damit im Lande Questron das totale Chaos zu verhindern. **QUESTRON II** geht noch einen Schritt weiter und versetzt Sie nun in die Vergangenheit, um bereits die Entstehung dieses Buches zu verhindern. Es stellt sich nämlich heraus, daß das bloße Vorhandensein dieses magischen Werkes den dunklen Mächten immer wieder signalisiert, es erneut zu erobern, um es zu bösen Zwecken zu mißbrauchen. Insgesamt gab es damals nämlich sechs dunkle Magier, die gemeinsam dieses verwunschene Buch mit ihrem magischen Wissen erschufen, um es als Manifest ihrer Macht für immer einzusetzen. Der auf der Seite des Guten stehende Zauberer Mesron schickt Sie nun durch eine Zauberformel zurück in die Vergangenheit, um den Bund der sechs Magier von seinem Vorhaben abzuhalten.

Dies ist die Vorgeschichte zu QUESTRON II, und die gestellte Aufgabe ist nicht einfach zu lösen. Nachdem ich das Programm geladen hatte, wurde ich gefragt, ob ich einen Abenteurer aus *Questron I* übernehmen wolle. Ich entschied mich jedoch, neu zu beginnen und fand mich nach kurzer Zeit in einer fremden Welt mit dem Namen „Landor" wieder. Ich besaß nur einen Dolch, keine Rüstung, einen „Gold-Key" und das „Evil book of Magic", welches Mesron niemand anderem anvertrauen wollte. Ähnlich wie bei *Legacy of the Ancients* (auch einem Solo-Adventure) bewegt man die Spielfigur nur per Joystick oder Tastatur über den Kontinent. Ich stellte fest, daß die damals bereits sehr gute Grafik noch weiter verbessert worden ist und eigentlich für C-64-Verhältnisse als wirklich herausragend zu bezeichnen ist. Auf meinem Weg werde ich hin und wieder von anstürmenden Monstern überrascht, denen ich zu Beginn erstmal ausweiche, um nicht gleich ein vorzeitiges Ende zu finden. Es gibt insgesamt über 60 Monster, die einem das Leben schwer machen; außerdem sind zahlreiche Dörfer, Städte, Kathedralen, Burgen und Dungeons zu erforschen.

Das Programm ist mit viel Liebe zum Detail entwickelt worden und bietet eine Menge interessanter Überraschungen. Wie auch bei anderen Rollenspielen üblich, hat der Abenteurer zu Beginn niedrige Grundwerte bei: Charisma, Stärke, Geschicklichkeit, Ausdauer und Intelligenz, sowie nur eine bescheidene Trefferpunktzahl. Diese Attribute können jedoch bei fortschreitendem Spielverlauf verbessert werden. Dazu muß man jeweils eine Gilde o.ä. aufsuchen. Bei QUESTRON II geschieht dies, indem man die „Hall of Visions" im Redstone Castle aufsucht. Hier erscheint dann Mesron und erteilt dem Charakter Gutschriften bei seinen verschiedenen Attributen (natürlich nur, wenn bereits Teilerfolge zu verbuchen sind). Weise Männer und Wandersleute geben Tips (auch in Tavernen und sogar Friseurgeschäften kann man Neues erfahren). Nicht alle Monster sind bösartig, auch hier gibt es freundliche Wesen, die handeln oder Informationen anbieten. Die Spielsteuerung ist hervorragend über eine Menueauswahl gelöst worden. Wie auch schon bei *Legacy of the Ancients* genügt die Eingabe des entsprechenden Anfangsbuchstabens, um einen bestimmten Befehl in die Tat umzusetzen.

Natürlich muß der Abenteurer auch Nahrungsvorräte haben, will er nicht elendig verhungern. Dazu geht er am besten in die Städte und kauft sich einige Rationen Lebensmittel. Zu Beginn ist das Geld sehr knapp, und man sollte sich sehr gut überlegen, wofür man es ausgibt! Die schlechte Finanzlage kann man verbessern, indem man in der Wildnis erfolgreich die Monster bekämpft (jedes Monster hat mehr oder weniger Geld dabei) oder in den Kasinos in Glückspiele investiert. Hier stehen drei verschiedene Variationen zur Auswahl: Wizard Squares, Black Jack und High or Low. Mit der passenden Taktik kann man hier ein Vermögen gewinnen, welches anschließend auf die Bank gebracht werden kann (sollte man das Zeitliche segnen, so hat man bei Neubeginn immer noch das Geld zur Verfügung, um sich eine neue Ausrüstung zu kaufen). Magic Shops bieten Zaubersprüche zum Verkauf an (es gibt insgesamt vier verschiedene Sprüche: Magic Missile, Fireball und Sonic Whine sind aktive Sprüche, die direkten Schaden bei den Gegnern hervorrufen. Time Sap friert die Feinde ein, so daß ein Entkommen einfacher ist).

»Ein tolles Programm, das viele Stunden bester Unterhaltung garantiert. Ein Muß für Rollenspiel-Fans!«

Die Dungeons sind die gefährlichsten Plätze in Landor. Ihre Eingänge sind versteckt und nur schwer zu finden. Gelangt man dennoch irgendwann mal in eine Höhle, so muß man feststellen, daß auch hier die Programmierer einige tolle Effekte geschaffen haben. Wie schon bei *Dungeon Master* sieht man die Monster schon aus der Ferne auf sich zukommen. Eine tolle 3D-Sicht sorgt für die nötige Atmosphäre. Mittels einer besonderen Spruchrolle ist man zusätzlich noch in der Lage, die Gänge und Räume des Dungeon in einer automatischen Zeichnung auf dem Bildschirm zu kartieren. Alle Gänge, Räume und Besonderheiten, die man schon erforscht hatte, werden festgehalten, und ein Blick auf diese Übersicht zeigt die Orte und Passagen, in denen man noch nicht war. Eine tolle Sache, finde ich!

Hier noch einige Tips: Zu Beginn mal das Kapital vermehren, indem man eines der drei Glücksspiele riskiert. Von dem Geld Fireballs kaufen und im Nordwesten des Kontinents eine Kathedrale aufsuchen. (Zu-

vor schon einmal Redstone Castle besuchen und mit dem Gold Key die Tür zur Hall of Visions öffnen. Der Zauberer dort hievt einen dann schon in die nächste Stufe). In der Kathedrale den Eingang zum ersten Dungeon öffnen und ein Amulett finden. Danach sofort wieder nach oben in die Kathedrale zurücklaufen und zum heiligen Mann gehen. Dieser bietet einem jeweils zwei Breads of Live an, die man für 200 Goldstücke kaufen sollte (dies kann man mehrmals wiederholen). Dann wieder runter ins Dungeon, Morle den Wizard suchen, den Wand of Power finden und zurück nach Redstone Castle laufen. Dort mit dem gefundenen Wand of Power in die Hall of Visions gehen und zum Zauberer sprechen. Nun erhält man wiederum Gutschriften bei einem Attribut. Danach geht's in die Hall of Maps, wo man für 1000 Goldstücke drei Lagepläne einsehen darf (die beiden Kontinente Landors und ein komplettes Dungeon). Danach suchen Sie das Dungeon... So, das wär's fürs erste – nun zur Bewertung des Programms: Die Grafik ist wirklich ordentlich und verdient sich eine gute Note. Alles ist sehr sorgfältig gezeichnet, und es wurden viele verschiedene Farbeffekte mit Schattierungen verwendet, die vieles sehr plastisch erscheinen lassen. Die Animation ist besser als bei *Legacy of the Ancients*. Die Story ist sehr stimmungsvoll und wird im ausführlichen Begleitheft detailliert geschildert. Das Vokabular wird durch vorgegebene Befehle ersetzt. Die Handhabung ist ausgezeichnet. Bei der Atmosphäre muß ich sagen, daß zwar nicht mehr die Soundeffekte wie bei *Legacy of the Ancients* Verwendung fanden, dies aber durch die bessere Grafik wieder aufgefangen wird. Man ist von der ersten Minute an am Bildschirm gefesselt und findet kaum ein Ende beim Spielen. Sehr schön ist auch die Titelmelodie, welche mir sehr gut gefällt. Es gibt laut Anleitung noch einige Überraschungen im späteren Spielverlauf, wie das Reisen mit Schiffen, Pferden oder Adlern über Berge und Meere, so daß man wirklich gespannt sein darf, was so alles passiert. Meiner Meinung nach bietet das Rolllenspiel eine gelungene Mischung aus *Faery Tale Adventure, Ultima und Bard's Tale,* wobei sich die Nachfolger der letztgenannten Programme anstrengen müssen, wenn sie mit QUESTRON II mithalten wollen! Ein tolles Programm, das viele Stunden bester Unterhaltung garantiert. Ein Muß für Rollenspielefans!

Uwe Winkelkötter

Fotos (3): C-64-Version

Grafik:	**9**
Story:	**10**
Vokabular:	**Menuesteuerung**
Atmosphäre:	**10**
Preis/Leistung:	**10**

Liebesnacht im Club

Programm: Romantic Encounters, **System:** IBM, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Microillusions, **Muster von:** [3].

Heiße Liebesnächte sind angesagt! Wenn Sie einen Sinn für romantische Affären haben, dann tauchen Sie doch einfach unter, in die Welt des „Dome", eine Art Privatclub, in dem sich Männlein und Weiblein treffen und Dinge tun, die Männlein und Weiblein ab und an zu tun pflegen. Auch wenn das jetzt so klingen mag – „im Bett" fängt das Game nicht an, aber vielleicht landen Sie ja dort, wenn Sie sich im Umgang mit dem anderen Geschlecht nicht zu dusselig anstellen.

Jetzt wollen Sie sicher wissen, was man zu diesem sehr „speziellen" Abenteuer benötigt. Nun, gute Englischkenntnisse sollte man haben und Besitzer eines IBM-PCs sein. Außerdem braucht man natürlich das Programm, **ROMANTIC ENCOUNTERS**, von **MICROILLUSIONS.** Das Programm ist auf drei Disketten untergebracht, wobei eine Disk die Masterdiskette ist und jeweils eine die Datendiskette, entweder für Männlein oder Weiblein. Hier kann nämlich jeder auf seine Kosten kommen!

Nach dem Programmstart suchen Sie sich aus, welches Geschlecht Sie haben wollen, geben Ihren Namen und das entsprechende Password ein und melden sich an der Rezeption. Die Handhabung des Adventures ist wirklich denkbar einfach: Sagen oder tun Sie einfach das, was Sie „im wirklichen Leben" auch sagen oder tun würden. Wenn es in der Empfangshalle also zu laut wird oder die blöden Sprüche der Typen auf die Nerven gehen, suchen Sie den Lift und entscheiden sich für eines der Stockwerke in dem Gebäude.

Da wäre z.B. das Penthaus, in dem Sie die verschiedensten Leute treffen können. Ich bin auch in das Penthaus gegangen, zumal es hier alles gibt, was das Herz begehrt: Männer, eine Bar und eine Tanzfläche. Na, also! Da ich „neu" im Club bin, nehme ich das Angebot eines netten Herren an, mich zunächst erstmal verschiedenen männlichen Vertretern vorzustellen. Schließlich ist es ja blöde, wenn man überhaupt keinen kennt. Danach bleibt mir nur noch übrig, mir einen der Herren auszugucken. Das mach' ich dann auch.

Bis zu diesem Zeitpunkt ist alles ja noch recht einfach. Jetzt gilt es aber, den „Auserwählten" in der richtigen Art und Weise anzusprechen, denn die Herren der Schöpfung erweisen sich zum Teil als richtige Sensibelchen. Ist der richtige Ton aber mal getroffen, gibt es nur noch wenige Probleme. Einzelheiten erspare ich mir hier. Es bleibt aber festzustellen, daß das Programm nicht gerade zimperlich ist, was die Beschreibungen angeht – ganz abgesehen davon, daß mich der Kerl doch wirklich fragt, ob denn mit der Schwangerschaftsverhütung alles in Ordnung wäre. Die gesamte Szenerie ist natürlich sehr klischeehaft, und zum Teil trieft das Schmalz aus dem Monitor, wenn mir der Computer gerade mal wieder erzählt, daß mich soeben ein Mann lange angeguckt hat – länger als man sich normalerweise anguckt – und daß ich von seinen Augen (wahlweise Aftershave, breite Schultern, muskulöse Statur) irgenwie beeindruckt bin.

Die Abende im Dome können u.U. ganz schnell vorbei sein, so daß man immer wieder neu beginnen kann. Am Anfang eines solchen Abenteuers wird eine bestimmte Ausgangssituation per Zufallsgenerator ausgewählt. Man kann allerdings auch in bestimmte Situationen „einsteigen", indem man „G" wählt und sich nun eine Situation aussucht, z.B. „Eine wilde Sache".

In Anbetracht des doch etwas delikaten Themas suche ich nach einer Altersbeschränkung. Und siehe da, da ist sie auch schon angebracht, auf einer abgesetzten Ecke steht: Nicht für Leute unter 16 Jahren. Bleibt noch übrig, einige Features zu erwähnen: Eine Grafik, die das Adventure unterstützt, ist vorhanden und kann als „genügend" bezeichnet werden. Das Wichtigste sind und bleiben jedoch die Texteingaben, und da versteht der Parser schon wirklich eine Menge. Man sollte jedoch beachten, daß ROMANTIC ENCOUNTERS ein amerikanisches Programm ist, also z.B. „get" eingeben, wenn man irgendwohin will.

Die Atmosphäre wird allerdings voll rübergebracht, wobei – wie schon gesagt – das Schmalz aus dem IBM läuft. Auf Englisch ist das aber noch ganz amüsant.

Außerdem befindet sich in dem Programm noch eine Art „Testsequenz", wo man z. B. die „Liebesfähigkeit" testen kann. Die Tests sind natürlich nicht ernst zu nehmen, da hier bestimmte Verhaltensweisen mit Punkten belohnt werden, und ob die immer sinnvoll sind, das bleibt dahingestellt.

Fazit: Amüsant und unterhaltsam, aber keinesfalls auf die Wirklichkeit übertragbar.

Martina Strack

Grafik	**3**
Story	**10**
Vokabular	**10**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**8**

Die deutsche Story wird nachgereicht

Programm: Crash Garrett, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** ERE Informatique, Frankreich, **Muster von:** Infogrames, Villeurbanne, Frankreich.

CRASH GARRETT ist der Titel eines Adventures von **ERE INFORMATIQUE**, das uns unlängst in einer französischen und einer englischen Version auf den Tisch flatterte. Eine deutsche Fassung wurde ebenfalls bereits angekündigt und sieht in bälde ihrer Veröffentlichung entgegen. Das Spiel basiert auf einem sehr bekannten Comic, eine Marktstrategie, die vor allem von den französischen Softwarehäusern ja immer wieder gern aufgegriffen wird.

Crash ist ein harter Bursche, keine Frage, eben mit den typischen Vorzügen eines Comic-Helden ausgestattet. Diesmal hat er die Aufgabe, die bekannte Klatschkolumnistin Cynthia Sleaze zu der Klinik eines berühmten Psychoanalytikers zu bringen, wo vornehmlich Hollywood-Stars ihren Seelenfrieden wiederzufinden suchen. Der Arzt, Caleb Thorn mit Namen, stand kurz vor der Heirat mit dem Starlet Lana Torride, als dieses bedauerlicherweise und völlig überraschend ihrem Leben ein Ende setzt. Nun muß also versucht werden, die mysteriösen Vorfälle aufzuklären und alles über Caleb Thorn und Lana Torride herauszufinden.

Zu Beginn des Abenteuers sitzen Crash und Cynthia in einem klapprigen, alten Flugzeug, das Crash nichtsdestotrotz sicher zum Zielort steuert. Auf dem Klinikgelände gelandet, stellt sich Crash ein Mann entgegen, der ihm mitteilt, daß Cynthia bleiben werde, er aber gefälligst wieder verduften solle. Mit „hit man" ist diesem Problem beizukommen, und Crash rammt seinem Gegner die Faust ins Gesicht, was diesen aller Argumente beraubt. Begleitet wird diese Aktion von einer sich über den Monitor bewegenden Faust und einem entsprechenden Kommentar im Infofeld am oberen Bildschirmrand. Die Gesichter aller Akteure werden in der Mitte des Monitors, Fotos gleich, eingeblendet; sehr schön ist dabei zu beobachten, wie sich die Miene und der Gesichtsausdruck der Personen bei wechselnden Gemütslagen oder Stimmungsschwankungen verändern.

Links neben Crashs gegenwärtigem Standort befindet sich ein Hangar, den man gleich eingehend untersuchen sollte. Störend ist, daß man sich nur durch die Angabe von Himmelsrichtungen zu den gewünschten Punkten begeben kann. Um anfangs beispielweise den Hangar betreten zu können, muß man „W" (für West) eingeben; mit „go/enter Hangar" wird man keinen Erfolg haben. Im Hangar befinden sich zwei Flugzeuge und eine Werkbank, in der man ein Seil findet. Ist man wieder im Freien, so bleibt nur die Möglichkeit, nach Norden zu gehen. Dort finden wir eine zerbrochene Vase und einen Brunnen; an beiden kann ich nichts Besonderes entdekken. Im Hintergrund befindet sich ein Zaun, der den Zugang zu einem Tennisplatz verwehrt. Als ich Crash hinüberklettern lasse, muß ich feststellen, daß der Drahtzaun elektrifiziert ist; Crash fällt zunächst zu Boden und danach in Ohmacht. Als er wieder zu sich kommt, befindet er sich in einem schwach erleuchteten Raum, umringt von dubiosen Gestalten, die nacheinander auf ihn einreden. Nun erfährt man, daß es sich bei diesen Menschen um eine Gruppe von Sympathisanten des Nazi-Regimes handelt. Sie sehen in Cynthia eine Gefahr für ihre Pläne und versuchen, Crash auf ihre Seite zu bringen. Dieser sollte – natürlich nur zum Schein – ihr Angebot akzeptieren und gute Miene zum bösen Spiel machen. Seine erste Aufgabe soll es sein, Cynthia umzubringen; daß man dies natürlich nicht wirklich tun darf, liegt wohl auf der Hand.

In der deutschen Version soll, wie uns mitgeteilt wurde, die Hintergrundstory etwas abgewandelt werden. Vermutlich weil man befürchtet, daß sich Spiele, die auf einem solch heiklen Thema, dem finstersten Punkt in unserer Geschichte, basieren, in diesem unserem Lande wohl nicht allzu gut verkaufen lassen. Vielleicht hat man auch mit dem Eingreifen der Bundesprüfstelle gerechnet, was dem Verkauf des Programms ebenfalls sicher nicht dienlich wäre. Ich frage mich aber trotzdem, ob man nicht auch im Ausland allmählich einmal dazu übergehen sollte, unsere dunkle Vergangenheit nicht auch noch für Computerspiele zu bemühen. Doch wie auch immer – CRASH GARRETT hat gute Grafiken und (fast hätte ich's vergessen) eine super Titelmelodie, einen Blues, der das 40er-Jahre-Feeling voll rüberbringt. Zahlreiche tolle Effekte während des Spielgeschehens tragen dazu bei, daß das Adventure interessant bleibt, was allerdings auch nötig ist, da man dem Parser nicht die größte Aufmerksamkeit geschenkt hat. Standardkommandos, wie „i(nventory)", „exam(ine)" etc., sind dem Programm fremd, was alten Adventurern sicher nicht so recht schmecken wird. Alles in allem also ein Spiel mit viel Licht, aber auch Schatten.

Bernd Zimmermann

Fotos (3): Atari ST

Grafik	**10**
Vokabular	**6**
Story	**?**
Atmosphäre	**6**
Preis/Leistung	**5**

„Pauschal-Reise"

Programm: Journey to the Centre of the Earth, **System:** Amiga, ST (beide angeschaut), **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Chip Software, Frankreich, **Muster von:** 68.

Das bei uns noch relativ unbekannte Programmier-Team **CHIPSOFTWARE** stellt sich mit einem Werk vor, das einen großen Namen trägt: **JOURNEY TO THE CENTRE OF THE EARTH.** Frei nach dem Roman von Jules Verne hat man eine Software entwickelt, die hauptsächlich von den guten digitalisierten Bildern lebt.

Das Adventure selbst beschränkt sich auf das Wohlergehen des Forschers (vier stehen zur Auswahl), der den verschollenen Professor auf dem Weg zum Mittelpunkt der Erde suchen muß. Der kümmerliche Rest besteht aus Action-Sequenzen, die man einfacher nicht hätte gestalten können.

Fotos (4): Atari ST

1.) Die Grafiken:
Schon zu Beginn unseres Adventures (?) werden wir mit digitalisierten Bildern überhäuft. Es scheint so (und ist wohl auch so), als habe man sich die entsprechenden Foto ausgesucht und diese rasch in den Rechner gejagt. Was soll ich mehr dazu sagen? Ganz nett, aber nicht spielentscheidend – eher langweilig. Die Animation der Spielfigur ist bei den Action-Sequenzen zwar detailgenau; die Hintergrund-Grafik dagegen eher lau. Das Zwischenmenü, bestehend aus dem Konterfei des entsprechenden Forschers, den Anzeigen für Kraft, Moral usw., dem Medizin-Koffer und den Richtungspfeilen, ist schon mittlerweile ST- und Amiga-„Vorschrift".

2.) Die Vorgehensweise:
Man gelange nach der ersten Action-Sequenz in das Zwischen-Menü! Dort schaue man sich an, in welcher Verfassung sich der Held der Geschichte befindet. Medizinische Hilfe wird über den Rotkreuz-Koffer herbeigeholt. Man öffnet die Arzt-Tasche und versucht, mittels Injektionen oder anderen Erneuerern den Forschergeist am Leben zu erhalten. Danach bewege man sich auf den Richtungspfeilen (durch Anklicken) auf irgendeine Stelle zu. Der Professor wird zwar nicht sofort gefunden, dafür hat man aber schon die zweite Action-Sequenz erreicht...

3.) Der Action-Teil:
Schon zu Beginn des Abenteuers macht unser Held die ersten unliebsamen Erfahrungen seiner „Pauschal-Reise". Die Erde (unterirdisch!) bebt; Steine fallen zu Boden. Mittels der Maus (Stick-Steuerung nicht möglich!) bewegen wir recht unpräzise den Forscher an den Steinen vorbei. Insgesamt sechsmal darf man mit den Brocken kollidieren, ohne wieder von vorn anfangen zu müssen. Man muß sich auf einer schiefen Ebene nach oben bewegen und kommt, wenn man's geschafft hat, vor der linken oberen Felswand zum Stehen. Nach der zweiten Abteilung kam bereits das Aus – für mich: Da rennt doch eine wildgewordene Herde von Mammuts frontal auf den Helden zu. Ausweichen is nich, oder besser gesagt: kaum möglich, so daß ich nach ein paar fürchterlichen Schreien (Sprachausgabe) meinen Odem aushauche.

„Nun, gut", denke ich mir, „das Game hat mir sowieso nicht gefallen!". Dieser Zustand änderte sich auch nach ein paar weiteren Versuchen, diesmal am Amiga, nicht. So schließe ich mit den Worten: Die JOURNEY ist ein überflüssiges Programm, das nicht im geringsten an die Roman-Vorlage erinnern läßt. Man muß sich schon etwas mehr einfallen lassen, um aus 'ner guten Idee und Spitzengrafiken ein Durchschnittsprogramm – vom Hit will ich erst gar nicht reden – zu entwickeln!

Robert Fripp

Grafik	**10**
Vokabular	**(Maus)**
Story	**4**
Atmosphäre	**2**
Preis/Leistung	**3**

Adventurer endlich nicht mehr allein unterwegs

Programm: Micro-MUD (Multi User Dungeon), **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 DM (2 Disks), **Hersteller:** Virgin/Mosaic, **Muster von:** Virgin Games, London.

Wissen Sie, was Multi User Dungeon ist? Viele werden's wissen, aber noch nie gespielt haben, das Adventure, das an der Essex-Universität aus der Taufe gehoben wurde. Denn um dabei mitzumachen brauchte man bisher eine DFÜ-Ausstattung und 'ne Menge Kohle, um die hohen Telefonrechnungen bezahlen zu können.

Dafür hatte man aber das Vergnügen mit anderen Mitspielern, die sich ebenfalls in die Welt der Multi User Dungeons eingelogt haben, zusammen oder direkt gegeneinander zu spielen. Nun hat **VIRGIN** sich ein Herz gefaßt und ein **MICRO-MUD** veröffentlicht. C-64-Besitzer haben jetzt die Möglichkeit, auch ohne ein Modem zu besitzen, in den Genuß dieser Adventure-Erfahrung zu kommen. Dabei simuliert der C-64 die anderen Mitspieler!

Ziel des Spiels ist es, soviele Punkte zu sammeln, bis der Spieler ein „Wizard" oder eine „Witch" ist. Doch dann ist das Game noch lange nicht aus, denn es gibt kein "The End" bei MUD. Ist man erstmal „Wiz", kann man nämlich andere Spieler, die diese Punktzahl noch erreichen wollen (102400) sozusagen unter die Fittiche nehmen bzw. sie auch durch Anwendung entsprechender Zaubersprüche behindern.

Aber – jeder fängt mal klein an und muß sich erst hocharbeiten. Punkte sammelt man, indem man Items aufnimmt und sie in den „swamp" wirft, eine Örtlichkeit, die sich in der Nähe des Adventure-Eingangs befindet. Außerdem erhält man Punkte für bestimmte Problemlösungen und Aktionen (allerdings sind das oft sehr wenige), oder man tötet einen Mitspieler, wofür man ein Zwölftel seiner Punktzahl erhält.

Es würde zu weit gehen, hier alle Möglichkeiten aufzuzählen, deshalb sei nur gesagt, daß die MUD-Welt eine sehr geheimnisvolle ist und man natürlich auch ständig Gefahr läuft, von den (simulierten) Mitspielern angegriffen zu werden, die wie im „echten" MUD natürlich auch „Wiz" werden wollen.

Das Laden und Installieren des Programms ist eine etwas langwierige Prozedur. Hat man dann den Logon hinter sich gebracht und sich samt Password in das Adventure eingeklinkt, steht man meist schon vor den ersten Problemen. Eine Karte zu zeichnen, ist unerläßlich, weil man sich sonst sehr schnell nicht mehr auskennt. Nach der Ortsbeschreibung melden sich sofort einige Mitspieler, mit denen man in Kontakt treten kann. Es wird ausgegeben, wer im gleichen Raum ist, gerade hereintritt bzw. den Raum wieder verläßt oder wenn andere Mitspieler um Hilfe bitten. Im unteren Teil des Bildschirmes gibt es ein Eingabefeld, in das man seine „Aktionen" hineinschreiben kann. Das Adventure läuft echtzeitlich ab, so daß man nicht zu lange überlegen sollte. Was beim C-64 stört, sind die z.T. extrem langen Nachlade- und Rechenzeiten, bei denen man schon etwas Geduld aufbringen muß. Ist man Anfänger in der „Disziplin MUD", muß man auch mit einer Eingewöhnungszeit rechnen, denn MUD spielt sich durch die „Mitspieler" etwas anders als vergleichbare Adventures. Außerdem ist natürlich alles in Englisch, was den Nutzerkreis noch zusätzlich einschränken dürfte.

Wer aber von den üblichen Adventures die Nase voll hat und mal etwas Außergewöhnliches spielen möchte, der sollte sich MICRO MUD zulegen. Das ist eine Herausforderung, an der man lange zu tun hat. Fazit: Begeisterten Adventure-Spielern mit Geduld und guten Englischkenntnissen uneingeschränkt zu empfehlen.

Martina Strack

Grafik	**(ohne)**
Vokabular	**7**
Atmosphäre	**11**
Story	**9**
Preis/Leistung	**8**

Auf der Reeperbahn...

Programm: St. Pauli, **System:** C-64, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** SVS, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus. Tel: (02056) 3125, **Muster von:** siehe Hersteller!

Es gibt einen Markt für deutsche Grafik-Adventure, keine Frage! Diese Erkenntnis hat wohl auch **SVS** gewonnen. Die Folge: **ST. PAULI** entstand. Bei dem vorliegenden Adventure in Deutsch handelt es sich um ein Krimi á la „Tatort". Der Ort des Geschehens ist der Hamburger Stadtbezirk St. Pauli. Und nun erstmal zur Story:

Die Vorgeschichte ist schnell erzählt. Maria, ein junges, tanzfreudiges Mädchen, macht sich eines Abends auf zu einer Disco in einer Gegend, in der es nicht gerade etepetete zugeht – Reeperbahn. Nun, Maria verschwindet plötzlich spurlos. Es findet sich kein Anhaltspunkt, wohin Maria verschwand, wer dafür verantwortlich ist und wo man bei der Suche ansetzen soll. Die Aufgabe des Hobby-Kriminalisten ist es also, Licht in Marias tragische Story zu bringen.

Zu diesem Zweck habe ich mich vor den C-64 gesetzt und die Ermittlungen begonnen. Im ersten Teil von St. Pauli bemühe ich mich, genügend Beweismaterial zu sammeln, um den Täter zu entlarven. Ist dies geschehen, steige ich in Teil zwei ein, um den Täter aufzuspüren, ihn dingfest zu machen und Maria aus ihrer mißlichen Lage zu befreien. Wenn man genügend Beweisstücke beisammen hat und glaubt, den Name des Täters zu kennen, begibt man sich zur Kripo. Dort angelangt – auf der Davidswache – tippt man „VERDAECHTIGE (+Name)" ein. Aber Vorsicht! Beschuldigt man eine Person zu unrecht, kann man u.U. von den grünen Jungs in Haft genommen werden – wegen Falschanschuldigung! Behalten Sie dagegen recht, so wird Ihre Spürnasigkeit mit Code-Nummern belohnt, die Sie benötigen, um den zweiten Teil zu starten...

Nach dieser Etüde erfolgt nun der Moment, wo's ernst wird. Jetzt muß sich zeigen, was das Programm drauf hat! Grafisch gesehen ist das Adventure o.k. – nicht mehr und nicht weniger. Der Parser hat auch so seine Schwierigkeiten; seine Auffassungsgabe ist nicht gerade überwältigend – er hat'ne lange Leitung. So gebe ich Euch den Rat, stets Abkürzungen zu verwenden (W, O, S, N für die Richtungen), denn wenn Ihr z.B. „Gehe zunächst mal nach Westen" eingebt, müßt Ihr ca. 12 Sekunden auf eine Antwort warten!!! Das heißt, je mehr Ihr eingebt, um so länger müßt Ihr verharren. Das ist hanebüchen, wenn man sich vorstellt, wie nervig es sein kann, „stundenlang" auf eine Reaktion seitens des Rechners warten zu müssen.

Etwas störend ist auch, aber dafür können die Programmierer ja nichts, daß man keine Umlaute oder Eszetts eingeben kann... Doch: Was unterm Strich bleibt, ist die Tatsache, daß SVS mit ST. PAULI einen Versuch unternommen hat, deutsche Adventure-Fans mit einem fehlerfreien deutschen Text zu beglücken! Ein Meisterwerk ist die Reeperbahn-Story sicherlich nicht. Dafür hat man aber ein anständiges, wenn auch langsames Programm in den Händen, mit dem man „spielen" kann. St. Pauli ist durchschnittlich.

Manfred Kleimann

Grafik	5
Vokabular	5
Story	9
Atmosphäre	5
Preis/Leistung	6

trage muetze
Sie koennen das nicht tun.
ziehe muetze auf
Sie koennen das nicht tun.
Dann eben nicht!!!!

Fotos (2): C-64

werfe muenze ein
Sie koennen das nicht tun.
verwueste zelle
Das verstehe ich nicht...

Watson's heiße Spur

Programm: Sherlock, The Riddle of the Crown Jewels, **System:** IBM (getestet), Amiga, ST, Apple II, C-64, **Preis:** je nach System zwischen 80 und 100 DM, **Hersteller:** Infocom, **Muster von:** [3].

INFOCOM bietet mit **SHERLOCK** mal etwas für Hobbydetektive. Das neue Game wird vermutlich im Spätsommer im Handel sein. In SHERLOCK kann man einmal mehr den guten Parser genießen, diesmal in der Rolle des Doktor Watson, der Freund und Helfer des legendären Sherlock Holmes ist. Natürlich gilt es, einen Fall aufzuklären. Die Juwelen des britischen Königshauses sind nämlich geklaut worden, und diese werden anläßlich der anstehenden Jubiläumsfeiern dringend benötigt. Ein Skandal wäre unvermeidlich, wenn die Klunker nicht innerhalb von 48 Stunden wieder aufgefunden werden.

Da Scottland Yard – wie auch schon von Sherlock-Holmes-Filmen bekannt – mal wieder machtlos ist, wird der britische Detektiv den Fall wohl lösen müssen. Unglücklicherweise befindet der sich aber in einer tiefen Depression, seit Tagen ißt und schläft er nicht mehr, was seine Haushälterin dermaßen beunruhigt, daß sie nach Ihnen schickt.

Hier setzt das Adventure ein. Sie (Watson) stehen vor Holme's Haus. Natürlich gehen Sie hinein und hinauf zu Holmes, der auf seinem Sofa liegt, eine Phiole in der Hand hält und nicht ansprechbar ist. Dies ist nun das erste Puzzle, das Sie als Begleiter des legänderen Meisterdetektivs zu lösen haben. Kriegen Sie Holmes dazu, daß er seine Umwelt wieder wahrnimmt und aus seiner Depresson erwacht.

Wer die Figur des Sherlock Holmes kennt, weiß, wie er ihn aus der Starre holen kann. Wer allerdings keine Idee hat, kann auf die verschiedenen Hints zurückgreifen, die in SHERLOCK implementiert sind. Dazu tippt man nur „hint" ein und hat nun die Auswahl aus einem Menü bestimmter Situationen. Wählt man hier eine an, erscheint ein weiteres Menü zu speziellen Fragen. Zu jeder dieser Fragen gibt es nun eine Reihe von Tips, die, ihrerer Reihenfolge nach aufgerufen, immer näher an die Lösung heranführen, bis zum Schluß teils wörtliche Lösungen gegeben werden.

Ähnlich wie bei BORDERZONE wird so auch der Infocom-Anfänger gut unterstützt. Der Fortgeschrittene, der nicht auf diese Tips zurückgreifen will, kann sie auch mit „hints off" ausschalten.

Wie für alle Infocom-Adventures gilt: Durchschnittliche bis gute Englischkenntnisse müssen vorhanden sein. Der Parser ist – wie eingangs schon gesagt – ausgezeichnet. Und da die Story im viktorianischen London spielt, werden Sie auf Ihrem Weg fast allen Sehenswürdigkeiten der Londoner Innenstadt begegnen.

Im Gegensatz zu Sherlock-Holmes-Filmen haben Sie als Watson im Adventure eine tragende Rolle inne. Sherlock ist meist in Gedanken versunken und folgt Ihnen auf Schritt und Tritt, aber an Ihnen liegt es, die Ermittlungen zu führen.

Wer also Lust hat, mal Detektiv zu spielen, der kann bei SHERLOCK guten Gewissens zugreifen. Es ist nicht allzu schwierig, und für den Fall des Falles kann man ja immer noch auf die Hints zurückgreifen. Natürlich gibt's auch wieder allerlei Schnickschnack in der Programmpakkung mitgeliefert. Diesmal ist ein Schlüsselanhänger dabei und eine Karte der Londoner City.

Fazit: Ein „rundes" Infocom-Adventure, das gewohnte Qualität bietet.

Martina Strack

Grafik	(keine)
Story	8
Vokabular	10
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	8

Microwelle

Liebe Leser,

in der letzten Ausgabe hatten wir ja ein sehr gutes Programm mit Namen „Die Fugger" vorgestellt. Inzwischen hat das Softwarehaus Bomico sich der Vermarktung dieses Programms angenommen, so daß es bald im Laden zu haben sein dürfte. Es freut uns, daß wir in diesem Fall vermitteln konnten und junge Nachwuchsprogrammierer ihre Chance bekommen. Auch dieses Mal haben wir ein tolles Game aus der Vielzahl der Einsendungen herausgegriffen, das wir sowohl den Softwarehäusern wie auch den Usern nur empfehlen können. Es handelt sich dabei um ein deutsches Grafikadventure mit dem Namen QUO VADIS für den C-64 (str).

Cockpit der Tauris-1 00:16:44

EIN AUS EIN AUS
SCHUTZ SCHIRM TRIEB WERK START LANDUNG

gegen den Schutzschirm prallen.

Sie untersuchen das Schaltpult.
Sie sehen einen Start- und einen Landeknopf, Knöpfe zum Einschalten des Schutzschirmes und des Triebwerks, einen Monitor und andere Bedienungselemente.

Adventures in deutscher Sprache sind ja auf dem Softwaremarkt eher Mangelware. Daß es aber in dieser Hinsischt talentierte Programmierer gibt, zeigt eine Produktion von Bodo Kühn und Rainer Hagen. Das besondere daran: Die Grafiken sind größtenteils sogar animiert! Die Vorgeschichte kann sich sehen lassen. „Im Jahre 2063 wollen die Europäer die Raumfähre Tauris-1 mit dem Auftrag starten, den Halleyschen Kometen, der nach 77 Jahren wieder nahe der Erde ist, zu erforschen. Mit einem Schutzschirm ausgerüstet soll die Fähre sogar versuchen, auf Halley zu landen. Die Hauptperson (=der Spieler) ist Computerfreak und eingefleischter Hacker. Ihr gelingt es, sich kurz vor Start an Bord zu schmuggeln. Aus Spaß wird schließlich Ernst, denn Spielereien am Bordcomputer lösen die Katastrophe aus: Die Triebwerke werden vorzeitig gezündet, die Tauris-1 gestartet. Während die Hauptperson versucht, nach Hause zurückzukommen, geschieht ein weiteres Unglück. Die Fähre wird durch ein bisher nie entdecktes Phänomen, einen Riß im Einsteinschen Raum-Zeit-Gefüge, an einen Lichtjahre entfernten Ort und in eine andere Zeit geschleudert. Der Hacker findet sich in einem Feld von Meteoriten wieder, die gegen die Schiffswand donnern und die

ASM-«Beziehungskiste»

Martina Strack wurde am 13. Dezember 1963 geboren. Nach erfolgreichem Abitur absolvierte sie eine Ausbildung als Verlagskauffrau, der ein zweijähriges Volontariat in der Redaktion eines pharmazeutischen Informationsdienstes folgte. Nach kurzer Zeit als Redakteurin bei diesem Blatt, wechselte sie 1986 zum Tronic-Verlag, wo sie seitdem als ASM-Redakteurin tätig ist.

MARTINA STRACK, ASM-REDAKTEURIN

Frage	Antwort	Frage	Antwort
1. Welchen Hobbies gehen Sie nach?	Lesen, Blumen, Bootfahren, Angeln, und noch so ein paar Kleinigkeiten	10. Welches ist Ihr Lieblingstier?	Nilpferd, Meerschweinchen
2. Welche Computerspiele gefallen Ihnen am besten?	Hitchhikers Guide to Galaxy, Defender of the Crown, Tetris	11. Welches Getränk nehmen Sie am liebsten zu sich?	Kaffee, Cidre, Gin Tonic, Cola
3. Welches Buch (Bücher) hat Sie am meisten beeindruckt?	„Schöne neue Welt" von Aldous Huxley	12. Ihr liebster Urlaubsort ist?	Überall, wenn es nur weit weg ist
4. Nennen Sie uns Ihre Lieblingsspeise(n)!	Alles, was dick macht	13. Wo würden Sie gern mal Urlaub machen?	Ägypten, Neuseeland
5. Welche Art von Musik bevorzugen Sie (Lieblingsplatten)?	„Oldies", Fleetwood Mac, Elton John, Jethro Tull	14. Was sammeln Sie?	Briefmarken, Mineralien, Prozellantierchen (besonders Nilpferde) u. a.
6. Welchen Film können Sie immer wieder sehen?	Hitchcock-Thriller, z. B. „Gaslicht"	15. Gibt es einen Wahlspruch, an den Sie sich halten?	„Ein jeder gibt den Wert sich selbst"
7. Wo möchten Sie gern leben?	Überall, außer in einem winzigen Dorf oder einer Großstadt	16. Welches ist für Sie die bedeutendste Leistung der Menschheit?	Ich warte noch drauf
8. Welchen Zeitgenossen möchten sie gern mal kennenlernen?	Michail Gorbatschow	17. Welches war das schönste Ereignis in Ihrem Leben?	Ein erreichtes Ziel
9. Welche historische Persönlichkeit bewundern Sie?	Sophie School	18. Was wünschen Sie sich für die Zukunft?	Ein erfülltes Leben

Was mögen Sie? Meinen Freund, mein Meerschweinchen „Mumie", Lesen, Toleranz, Zuverlässigkeit, faul in der Sonne liegen, Blumen/Garten, heile Autos, Hägar und Helga, Federbetten, Hauspantoffeln, optimistische Grundhaltung, wahre Gleichberechtigung, Ehrlichkeit, Londons Holzrolltreppen, Diskussionen (lange, breite).

Was mögen Sich nicht? Ignoranz, Intoleranz, Unzuverlässigkeit, hohe Absätze, Spinnen, Hausarbeit, geistige Unbeweglichkeit, Machos, dickes Make-Up, Tee, Pornos, Prahlerei, Zugluft, Kulenkampff, Unaufrichtigkeit, ineffektive Arbeit, Gewalt, Startbahn West, Atomstrom, unentschlossene Leute.

Tempeleingang 00:26:06

Sie sehen eine sehr breite, von Pflanzen und Unkraut bewachsene Steintreppe.

Sie gehen nach oben.

Sie stehen vor einem mächtigen Tor aus Holz, das den Eingang zu einem alten Tempel darstellt.

Tauris-1 zu zerstören drohen. Er ist völlig auf sich allein gestellt. Er kennt die Bedienungselemente des Raumschiffs nicht und hat keine Erklärung für den Vorfall."
Sie können sich also jetzt schon ungefähr vorstellen, was bei **QUO VADIS** auf Sie zukommt. Sie sitzen in dem Raumschiff, mitten im Meteoritenschwarm, und ein Knopf am Monitor in der Konsole blinkt. Was macht der geneigte Adventurer nun? Natürlich: Drükke Knopf! Und siehe da, eine Nachricht erscheint, nämlich, daß Sie sich in einem Meteoritenschwarm befinden usw. usw. Da gibt's eigentlich nur eins zu tun, damit das Raumschiff nicht zerstört wird. Richtig! Den Schutzschrim einschalten. Nun können Sie sich daran machen, die Räume des Schiffs einer genaueren Untersuchung zu unterzeihen. Hierzu ein Tip: Schließen Sie nie ein Tor, bevor Sie nicht entgültig aussteigen müssen. Na, dann mal los! Haben Sie Ihre Siebensachen zusammengesucht und auch die Koordinaten des nächstliegenden Sauerstoffplaneten in den Bordcomputer eingegeben, werden Sie auf diesem Planeten landen. Nun heißt es, so schnell wie möglich aussteigen, und weg vom Wrack der Tauris, bevor diese explodiert. Auf diesem Planeten haben Sie einige Puzzles zu lösen, die zwar größtenteils nicht allzu schwer sind, aber auch ein dikker Brocken befindet sich darunter: Ein Höhlensystem, in dem man ohne Karte völlig aufgeschmissen ist. Also schnell den Bleistift zur Hand, und mitzeichnen, damit Sie aus diesem Labyrinth wieder herauskommen. Ein ziemlich bedeutender Teil des Games spielt sich in diesem Höhlensystem ab. Wie Sie endgültig wieder zur Erde zurückkommen können, wird nicht verraten. Zumindest ist das das Ziel des Spiels.
Der Wortschatz beläuft sich auf über 200 Wörter, was zwar nicht besonders viel ist, zur Lösung aber ausreicht. Wenn der Parser ein Wort nicht versteht, bleibt der blinkende Cursor auf dem Anfangsbuchstaben des Wortes stehen, das man dann immer abwandeln sollte. Beispiel: „Triebwerke" wird nicht verstanden, „Triebwerk" wird verstanden. Der Parser versteht komplette Sätze, die im Imperativ eingegeben werden müssen. Außerdem ist der deutsche Zeichensatz zu verwenden, also „ü", nicht „ue". Alle Wörter können auf fünf Buchstaben abgekürzt werden, die Richtungen können mit einem Buchstaben angegeben werden (z.B. „r" für „runter"). Ebenso kann mit „I" eine Inventory angefordert werden.

Wald 00:19:36

Sie gehen nach Süden.

Sie stehen am vorderen Ende eines langen Ganges, der durch die Neonröhren in einem fahlen Licht erscheint. Im Norden und Westen sind Schotten.

Sie sind in einem Wald.

Das Programm ermöglicht außerdem das Abspeichern von bis zu neun Spielständen, eine Directory derselben, Ein- und Ausschalten des Schnelladers sowie Ausgabe auf einen Drukker und das Anschauen der jeweils letzten Eingabe.
Während des Tests ist das Programm absolut einwandfrei gelaufen, Spielstände ließen sich problemlos abspeichern und wieder einladen.
Besonders gut haben uns die animierten Grafiken gefallen, die z.B. die Explosion des Raumschiffs Tauris-1 zeigen, auffliegende Vögel usw. Das wurde wirklich hervorragend gemacht und ist eine Seltenheit bei Adventures im allgemeinen und bei den ohnehin schon seltenen deutschen Adventures im besonderen.
Von unserer Seite her ist QUO VADIS absolut empfehlenswert. Ein Wunsch an die Programmierer sei aber noch geäußert. Optimal wäre eine dem Programm beiliegende Vokabelliste, damit der User weiß, welche Worte er benutzen kann. Aus Erfahrung kann man sagen, daß das Herumsuchen nach dem richtigen Wort eine Menge Frust verursachen kann. Das Adventure könnte mit einer solchen Liste nur an Attraktivität gewinnen.
Fazit: Lohnenswertes Game für alle diejenigen, die deutsche Adventures bevorzugen.

(Red.)

Grafik	**9**
Story	**9**
Atmosphäre	**8**
Vokabular	**4**

Für das Adventure QUO VADIS zeichnen verantwortlich: Bodo Kühn, Pfaffensteig 11, 8675 Bad Steben, und Rainer Hagen, Geroldsreuth 18, 8682 Geroldsgrün.

● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
Eschwege

KOPFNUSS

Terramex – so rettet Ihr die Erde!

In der Story von TERRAMEX geht es um einen Professor namens Eyestrain, der vor ca. 20 Jahren vorausgesagt hatte, daß ein Meteorit mit der Erde zusammenstoßen wird. Doch nachdem sich seine Fachkollegen über ihn und seine Theorien lustig gemacht hatten, verschwand er spurlos. Jetzt, 20 Jahre später, ist es nun aber tatsächlich soweit. Der Meteorit droht, auf die Erde zu stürzen, und man sieht ein, daß der Professor der einzige Mensch ist, der die Erde vor dem Untergang bewahren kann. An dieser Stelle tritt nun der Spieler in Aktion. Es gilt, den Professor in seinem geheimen Laboratorium zu finden, um ihm die Gegenstände zu beschaffen, die er zur Errichtung eines Abwehrsystems gegen den Meteoriten benötigt.

Programm: Terramex, **System:** Amiga, Atari ST, C-64, CPC, Spectrum, **Preis:** Ca. 65 DM (abhängig vom System), **Hersteller:** Grand Slam Entertainments, London, England.

Genug der langen Vorrede, befassen wir uns lieber mit dem Spiel selbst. Zunächst ist die Wahl der Spielfigur von großer Bedeutung. Wir haben uns für **„Wu Pong"** entschieden, da dieser am kleinsten ist, und dadurch am besten unter den Wassertropfen hindurchkommt. Für jede Spielfigur gibt es übrigens einen anderen Lösungsweg. Wir wollen uns aber, wie gesagt, auf „Wu Pong" beschränken. Dieser befindet sich zu Beginn in unmittelbarer Nähe eines Staubsaugers. Also, nichts wie hin - und eingesammelt das Ding. Dabei sollte man allerdings auf Schlangen und anderes Viehzeug achten, denn jede Berührung mit ihnen kostet eines der 4 wertvollen Leben. Wu Pong setzt sich dann sofort auf den Staubsauger. Dann fliegt Ihr nach oben ins zweite Bild (der Staubsauger kann übrigens nur in diesen beiden Bildern benutzt werden). Dort findet man auf einer Säule eine Truhe, welche man ebenfalls mitnehmen sollte. Danach fliegt man mit dem Staubsauger auf die Wolke oben links, bis die Spielfigur mit dem Kopf schüttelt. Von dort springt man auf die Wolke mit dem Faß (unter Umständen sind mehrere Versuche notwendig). Hat man das Faß eingesammelt, versucht man, so nahe wie möglich an den Berg heranzuspringen. Ist dies geschafft, spaziert man den Berg einfach herunter.

Nun geht man so lange nach rechts, bis man zu einer Flöte kommt. Ebenfalls einsammeln. Jetzt geht man ins Anfangsbild zurück und fliegt mit dem Staubsauger auf die große Wolke im zweiten Bild. Von dort aus begibt man sich nach rechts, wo man kurz darauf eine Art Urkunde findet.

Geht man nun weiter nach rechts, kommt man an ein Bild, wo sich am Fuß einer Säule ein Metallklotz befindet, der ebenfalls mitzunehmen ist. Anschließend klettert man die Säule wieder hoch und geht weiter nach rechts. Dort kommt man an einen kleinen Abgrund, welchen man einfach überspringt. Möglicherweise sind wieder mehrere Versuche notwendig. Nachdem man dann das Einrad aufgenommen hat, geht es weiter nach rechts, aber Vorsicht, direkt hinter dem Einrad treiben Wassertropfen ihr Unwesen. Hat man auch diese Hürde hinter sich gebracht, kommt man in ein Bild, wo sich auf einer Säule ein Regenschirm befindet. Dort sollte man so dicht wie möglich der unteren Flugechse hinterherlaufen, und dann so schnell wie möglich die Säule hinaufklettern, da man sonst ein Leben verliert. Ist man nun im Besitz des Regenschirmes, springt man die Säule einfach rechts herunter. Achtung, daß ja keine Flugechse in der Nähe ist!

sich weiter nach links, wo allerdings schon die nächste Schwierigkeit wartet, nämlich in Form von Wassertropfen. Hier macht sich wieder einmal die Wahl des kleinen Chinesen bezahlt. Weiter links findet man dann eine Kamera mit Blitzlicht.

SCORE :875
HISCORE:875

Foto: ST-Version

Nun geht es weiter nach rechts, wo man zu einem tiefen Abgrund kommt, den man, da wir ja jetzt den Regenschirm haben, bedenkenlos herunterspringen kann. Ist man unten angekommen, geht man nach links. Dort findet man einen Ball. Aber Vorsicht, denn links vom Ball, unter dem Stein, befindet sich eine Schlange. Ist man an der Schlange unversehrt vorbeigekommen, stellt man sich vor den Brunnen, drückt den Feuerknopf, und man hüpft in den Brunnen hinein. Wir begeben uns nun also in die Unterwelt und kommen dem Laboratorium von Prof. Eyestrain langsam näher. Unter der „Oberfläche" angekommen, begeben wir uns nach links. Bei dem nun folgenden Stein ist absolute Vorsicht geboten, denn die Schlange, die sich hinter dem Stein verbirgt, hat die schlechte Angewohnheit, immer dann hervorzukommen, wenn man gerade dabei ist, den Stein zu überspringen. Die beste Gelegenheit, dieses Hindernis zu überwinden, bietet sich, wenn die Schlange sich zweimal kurz hintereinander gezeigt hat. Nun begibt man

Jetzt muß man den ganzen Weg wieder zurück. Bei der Schlange sollte man aber nicht mehr warten, sondern ohne anzuhalten gleich darüberspringen.

Danach setzt sich der Weg unseres Helden in die entgegengesetzte Richtung fort, also nach rechts. Hierbei muß man wieder darauf achten, daß man keinem Säuretropfen zum Opfer fällt. Hinter der Steigung kommt man zu einer langen Grube, welche man nur mit der Truhe überwinden kann, die wir im zweiten Bild aufgesammelt haben. Hiernach kommt man zu einer Brücke. Unter dieser sitzen allerdings 3 Schlangen. Zur Überquerung benutzt man die Flöte, um nicht von den Schlangen gekillt zu werden. Vorsicht auch bei den Wassertropfen auf der Mitte der Brücke! Nachdem dies geschafft ist, kommt ein kleiner Hügel, an dessen Spitze wieder eine Schlange ihr Unwesen treibt, also aufgepassen. Ist man an der Schlange sicher vorbeigekommen, geht es solange weiter nach rechts, bis man zu einer Art Trampolin kommt, auf das man dann springt. Nun wird man nach oben katapultiert und kommt

auf einem Brett zum Stehen. Dort findet man einen Blasebalg und ein paar Sporen. Jetzt geht man nach links, bis zum Ende des Brettes und springt auf die linke Seite, wo sich ein Monster befindet. Nachdem man dort sicher gelandet ist, sollte man die Flöte benutzen. Eine Pflanze, an der man sich herunter hangeln kann, wächst dann langsam nach oben. Unten angekommen, muß man bis zum Brunneneingang zurückgehen.
Ist man dort angekommen, muß man wieder nach oben klettern. Jetzt setzt man seine Reise nach rechts fort. Vorsicht vor der Schlange! Durch das nächste Bild kann man ohne Probleme hindurchmarschieren. Im nächsten Bild sollte man allerdings wieder auf eine Schlange achten. Hat man dieses Bild durchquert, kommt man zu einem Ballon, in den man einsteigen muß. Nun wählt man den Blasebalg aus und kann dann den Ballon auf den Berg auf der rechten Seite steuern. Ist man dort angekommen, landet man einfach, indem man „S" drückt. Nun geht man weiter nach rechts und kommt zu zwei Steinen, welche man natürlich mitnimmt. Um dann den Berg herunterzukommen, benutzt man wiederum den Regenschirm. Wenn man jetzt noch nicht bei der Kanone angekommen ist, muß man noch ein Bild nach rechts gehen. Bei der Kanone steht ein Faß, das man aber nicht benutzen darf, da man sonst gegen den gegenübeliegenden Berg geschossen wird. Vielmehr wählen wir das Faß aus, welches wir schon dabei haben, begeben uns zur Kanone und werden dann über den kleinen See direkt zu der Spalte geschossen.
Drüben angekommen, wählt man den Regenschirm aus und springt in die Spalte. Dann begibt man sich nach links. Doch Vorsicht, oben an der Spitze der Steigung treibt mal wieder eine Schlange ihr Unwesen. Ist man dort heil angekommen, geht's weiter nach links. Kurz darauf steht man vor einem Monster, links davon befindet sich eine Formel. Um an diese zu gelangen, muß man die Kamera anwählen und das Monster fotografieren. Das gefällt diesem überhaupt nicht, und es fällt um. Jetzt ist der Weg zur Formel frei. Nun heißt es mal wieder, in die entgegengesetzte Richtung zu gehen, also nach rechts. Hierbei sollte man wieder auf die Schlange bei der Steigung achten. Hat man dies geschafft,

Zeichenerklärung:
1 – 24 = Gegenstände
T = Wassertropfen oder Säuretropfen
= Schlangen
= Flugechsen
⊗ = Fackeln
× = Monster
+ = Vampire
= Professor
= Greifarme
= Trampolin
= Teleport
▽ = Transportkiste

„Kleine Terramexologie"

Gegenstände 1-24

1. Staubsauger
2. Flöte
3. Ball
4. großes Faß
5. ACME Box
6. Dokument
7. Metallklotz
8. Einrad
9. Schirm
10. Fotoapparat
11. kleines Faß
12. Blasebalg
13. Sporen
14. blaue + grüne Eier
15. kleines Faß
16. Formel
17. silberner Klotz
18. Diamant
19. Tasse
20. Bierdose
21. Schläger
22. Bügel
23. Armatur
24. Tennisball

Gegenstände und ihre Verwendung:

Großes Faß – für Kanone
Staubsauger – zum Fliegen
Flöte – gegen Schlangen
Ball – Benötigt Smithe, um später an seine Formel zu kommen
ACME Kiste – baut Brücken über Schluchten
Dokument – braucht man für Ballon
Silberner Klotz – später entsteht daraus am Amboß ein Kreuz gegen Vampire
Einrad – benötigt Beaucoup, um über ein Seil an seine Formel zu kommen
Schirm – man überwindet damit Stürze aus Höhen über Schluchten
Blasebalg – bringt Ballon zum Fliegen
Fotoapparat – benötigt Wu Lung, um an einem Monster vorbei an seine Formel zu kommen
Grüne u. blaue Eier – braucht man später, um in einem bestimmten Raum einen Teil einer Armatur für den Professor zu holen
Diamant – benötigt man später, um die Teleporte zu benutzen
Schläger – schaltet Mechanismus ein/aus, um in einer Transportkiste über eine Schlucht zu gelangen.

Welche Gegenstände braucht der Professor?

Formel – baut Brücke über eine Energiesperre!
Tasse, Blechdose, Tennisball, Bügel, Teil einer Armatur

Karte zu Terramexe

Entfernung!!!

geht es weiter nach rechts. Aber Vorsicht, denn nun kommt eine schwierige Stelle: Hierbei muß man erst auf eine kleine Plattform springen, dann ein Stück nach links gehen, aber so, daß man nicht wieder hinunterfällt. Jetzt muß man auf die Schlange unter dem Stein achten und in einem günstigen Moment darüberspringen. Die nun folgenden Säuretropfen dürften mittlerweile kein Problem mehr darstellen. Danach müßte man ein helles Faß finden.
Wenn man nun weiter nach rechts geht, kommt man in des Professors Laboratorium. Auf der rechten Seite befindet sich ein Raum, in dem Schwerelosigkeit herrscht. Dort findet man einen Diamanten, mit dessen Hilfe man sich später an eine andere Stelle teleportieren muß (!). Nachdem man dies geschafft hat, fährt man mittels des Fahrstuhls eine Etage tiefer. Nun kommt man, wenn man nach links geht, an eine alte morsche Brücke, die man nur durch stetiges Springen überqueren kann. Hinter der Brücke erwarten einen dann die fast schon obligatorischen Säuretropfen, und dahinter findet man als Belohnung eine Dose. Weiter links kommt man dann wieder zu einem Trampolin. Wieder draufspringen, wobei man nach oben katapultiert wird. Dort kann man dann einen Schläger seiner Sammlung hinzufügen. Dann nach links runterfallen lassen und...

Tja, an dieser Stelle wollen wir Euch dann mit TERRAMEX allein lassen. Es gilt jetzt, nicht mehr viel zu lösen. Ihr müßt nun noch 3 Gegenstände finden und dann zum Professor ins Laboratorium, der dann die „Meteoritenabwehrmaschine" zusammenbasteln wird. An dieser Stelle auch noch einen herzlichen Dank an Oliver und Thomas, ohne deren tatkräftige Hilfe diese Kopfnuß nicht zustande gekommen wäre. Also, viel Spaß dann!!!

MICHAEL KOHL

Die Gewinner aus ASM 4/88

CASCADE

Den CD-Player gewann:
Ute Bauer, 3400 Göttingen

Die Software bekamen: H. Ammersbach, 6770 Ludwigshafen; Ralf Bergmann, 7900 Ulm 11; Kurt Busch, 1000 Berlin; Rainer Daver, 6090 Rüsselsheim; Sven-Oliver Dittrich, 3502 Vellmar; Markus Gansel, 4350 Recklinghausen; Matthias Groenewold, 2950 Leer; Thomas Jost, 4617 Gunzgen; Malte Keller, 2210 Itzehoe; Jörn Keller, 1000 Berlin 30; Thomas Koll, 5060 Bergisch-Gladbach 2; Markus Lang, 2803 Weyhe 1; Vjeki Martinovic, 4150 Krefeld; Jörg Mevius, 8411 Sinzing; Markus Mohr, 7141 Steinheim; Andreas Plutte, 7963 Altshausen; Thomas Schäfer, 7634 Kippenheim; Dietmar Stachelrodt, 5920 Bad Berleburg; Roman Stroh, 7032 Sindelfingen; Stefan Wallenborn, 6600 Saarbrücken 3.

DELTA

Die „Super-Speccies" gingen an
Gernot Hartmann, 5400 Koblenz; Ralf Kleinkauf, 4000 Düsseldorf.

Die BEDLAMs holten sich:
Siggi Hutmacher, 7800 Freiburg; Thorsten Kluge, 6050 Offenbach; Frank Maurer, 3300 Braunschweig; Ulf Schröder, 4790 Paderborn; Sylvia Stranz, 6000 Frankfurt.

ENGLISH SOFTWARE

Die OCTAPOLIS-Disks gewann:
Holger Döpp, 4047 Dormagen 1; Markus Galandi, 1000 Berlin 20; Thorsten Haas, 2970 Emden 1; Matthias Heidenreich, 5090 Leverkusen; Karsten Hilner, 3110 Uelzen 1; Patrik Huber, 7778 Markdorf; Peter Kaißer, 5650 Solingen; Marcus Kirzynowski, 4000 Düsseldorf 13; Michael Krause, 3042 Munster; Ingo Kutschke, 3167 Burgdorf; Torsten Lutat, 3000 Hannover 91; Michael Nertea, 4390 Gladbeck; Bernd Neubert, 8500 Nürnberg 50; Heiko Ritter, 6250 Limburg a.d. Lahn; Daniel Saal, 6102 Pfungstadt 3; Norman Schneider, 5810 Witten; Bernd Schneider, 3580 Fritzlar; Kai-Uwe Tönjes, 2800 Bremen 1; Roland Varl, 8081 Haspelmoor; Andree Wirz, 2857 Langen.

Die Kassetten gingen an:
Michael Behrens, 4000 Düsseldorf 30; Andreas Camen, 4300 Essen 15; Marcus Götz, 8521 Effeltrich; Ralph Hausmann, 4010 Hilden; Michael Hensch, 4740 Oelde-Lette; Torsten Huckele, 6831 Plankstadt; Jens Ingo Jakubczyk, 6580 Idar-Oberstein; Henning Josten, 4152 Kempen 1; Norbert Kaminke, 1000 Berlin; Udo Kemper, 4439 Metelen (Steinfurt); Markus Kern, 6744 Kandel; Stephan Kraus, 4100 Duisburg; Michael Nass, 6520 Worms 21; Marco Quaranta, 3340 Wolfenbüttel; Lars Reinhardt, 3000 Hannover 1; Maik Richter, 3138 Dannenberg 1; Oliver Ropohc, 5000 Köln 60; Dennis Spatzier, 6456 Langenselbold; Slawomir Stascheck, 1000 Berlin 28; Hannelore Tromm, 1000 Berlin 20.

PSYGNOSIS
OBLITERATOR für Amiga:
Jörg Dickel, 6200 Wiesbaden; Heiko Dodek, 7964 Kisslegg; Sven Kolibal, 5204 Lohmar 1; Ren Lohmann, 3550 Marburg; Sascha Reichel, 3300 Braunschweig; Volker Römhild, 3250 Hameln 1; Holger Schmidt, 3320 Salzgitter; Michael Schreiber, 3400 Göttingen; Gregor Stolz, 5061 Elsbethen; Frank Wenzel, 4703 Bönen.

Und hier die ST-OBLITERATORs:
Ralf Eckardt, 4770 Soest; Andreas Hidber, 4153 Reinach; Roland Kaltenbach, 4040 Neuss; Alexander Kiemak, 7014 Kornwestheim; Andy König, 2840 Diepholz; Frank Rößler, 6000 Frankfurt; Veronika Sauer, 6340 Dillenburg; Dietmar Schütz, 5000 Köln; Peter Ullrich, 3430 Witzenhausen; Oliver Wagner, 1000 Berlin.

PALACE
RIMRUNNER C-64:
Sascha Adam, 3260 Rinteln; K. Fechner, 6800 Mannheim; Mathias Gaube, 8801 Burgbernheim; Bernhard Goßmann, 3320 Salzgitter; Andreas Hartmann, 5300 Bonn 3; Sascha Heiden, 4060 Viersen 1; Holger Hönemann, 4050 Mönchengladbach 1; Andreas Jobski, 4630 Bochum 1; Guido Krakau, 5983 Balve 1; Christian Lehnhäuser, 6838 Reilingen; Klaus Schwab, 3110 Uelzen; Dietmar Schwingen, 4053 Jüchen 7; Kay Stahlecker, 6100 Darmstadt; Mathias Vikene, 7897 Rheinheim; Andr Walter, 7994 Langenargen.

RIMRUNNER CPC:
Michael Baumeister, 2100 Flensburg; Torsten Berger, 7614 Gengenbach; Roman Diehl, 6000 Frankfurt 56; Stephan Erwig, 3000 Hannover 81; Sascha Grube, 6636 Berus/Saar; Florian Hänsel, 6540 Simmern; Marco Hövel, 2855 Frelsdorf; Gunter Johe, 6124 Beerfelden 1; Arthur Schmitt, 5559 Trittenheim; Reinhard Sick, 8745 Ostheim/Rhön; Christian Sonnenbaum, 4920 Lemgo 1; Thomas Streif, 3504 Kaufungen; Ren Theiss, 4952 Porta Westfalica; Uwe Trimmel, 6610 Lebach; Ralph von Serwingen, 4040 Neuss 22.

RIMRUNNER ATARI-ST:
Michael Beise, 4995 Stemwede 2; Markus Brenner, 7301 Deizisau; Michael Dipper, 7140 Ludwigsburg; Dirk Ecker, 4440 Rheine 1; Carsten Fach, 4970 Bad Oeynhausen; Simon Gonsior, 1000 Berlin 65; Christoph Keil, 4930 Detmold; Felix Mack, 8032 Grätelfing; Hartmut Meinhard, 8900 Augsburg; Philipp Neundorf, 1000 Berlin 31; E. Stamm, 7570 Baden-Baden; Petra Stiebing, 7000 Stuttgart; Wolfgang Strdl, 8360 Deggendorf 5; Sven Syre', 4100 Duisburg 14; Marcus Weichsleder, 8900 Augsburg.

U.S. GOLD
Den Sony-Walkman gewann:
Gerold Hahn, 1000 Berlin.

IMPOSSIBLE MISSION II C-64:
Christian Arndt, 2080 Pinneberg; Anna Beck, 3040 Soltau; Oliver Bierwirth, 3060 Stadthagen; Carsten Blum, 6750 Kaiserslautern; Dennis Bode, 6682 Ottweiler; Sascha Brandt, 4100 Duisburg; Karl-Heinz Kovacz, 8300 Landshut; Werner Lutz, 4030 Ratingen; Sebastian Marx, 4350 Recklinghausen; Toni Merkel, 1100 Wien; Heiner Moersen, 2300 Kiel; H. Semmelroth, 8550 Forchheim; Carola Starke-Koch, 6940 Weinheim; Timo Steinbach, 2190 Cuxhaven; Robert Volkwein, 8000 München.

IMPOSSIBLE MISSION II ST:
Thorsten Becker, 7530 Pforzheim; Thomas Dürer, 2800 Bremen; Ralf Hille, 4322 Sprockhövel 2; Thomas Holm, 3100 Celle; Andreas Lampert, 4270 Dorsten; Marcus Rademann, 4000 Düsseldorf; Markus Reuter, 8950 Kaufbeuren; Tobias Scheidler, 8700 Würzburg; Marko Schellenberg, 6450 Hanau; Frank Schrader, 6000 Frankfurt; Michael Schramm, 6520 Worms; Willi Siegmann, 3500 Kassel; Franziska Steiger, 4600 Dortmund; A. Wurzbach, 8000 München; Carsten Zimmermann, 6140 Bensheim.

SECRET SERVICE

Wahnsinn! Nee, nich nur unser Secret Service (der sowiso), sondern gerade und besonders unser (Euer) nigelnagelneues, megagutes und absolut ***anderes*** Sonderheft. Diesmal gibt's nämlich nur absolut neue, bisher unveröffentliche Tips und Tricks und Karten und Pokes u.u.u.

Mehr braucht man dazu wohl nicht zu sagen. Zu unserem Secret Service wohl auch nicht...
außer natürlich der Adresse, unter der Ihr Euch mit Euren Tips an am Secret Service beteiligen könnt:

Tronic-Verlag
Secret Service
Postfach 870
3440 Eschwege

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Einige Anmerkungen zur Lösung von **KING'S QUEST I** möchte Stephan Wiestner aus Therwil machen: Man kann den Riesen sowie den Drachen auch ohne Gewalt ausschalten, was man auch bei mindestens einem der beiden tun muß: Riese: Sich entweder unsichtbar (mit dem Ring der Elfe) machen oder sich links hinter dem Baum verstecken. Nach ein bis zwei Minuten schläft der Riese ein, so daß man ihm den Schatz abnehmen kann. Drache: Wenn man ihn tötet kommt man nicht mehr aus dem Brunnen heraus. Man nehme also den Kessel vom Brunnen mit (das Seil zerschneidet man mit dem Messer) und fülle ihn beim See mit Wasser. Nun hinunter in den Brunnen. Dem Drachen das Wasser entgegenschleudern.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Hier haben wir noch einen kleinen Plan zu **BRUCE LEE** für Euch. Absender ist ein gewisser NHD wenn ich das richtig erkannt habe. Die Zahlen geben anscheinend die Reihenfolge der Raumbesuche an.

BRUCE LEE

21 20 19

1	2/15	3/16	17	18	22	23	24	Schatzkammer
5	4/14							
6/8	7/9/11		13					
		10/12						

Ein Poke der die Teppiche lahmlegt:
POKE 5686,128

HYCUSPY!!!

Einige Tips:

- Man sollte sich nie auf Kämpfe einlassen. Immer nur laufen und sammeln.
- Bei den Teppichen in Raum 22 sollte man zum Überspringen der Laser den Karatetritt anwenden. Außerdem immer schön weiter vor den Lasern abspringen. Damit man nicht in den nächsten Laser springt.
- In Raum 10 auf dem Teppich, gleich wenn man den Raum betreten hat loslaufen.

gez. NHD

Diese Karte vom Höhlensystem in **PLATOON** kommt von Jörn Körber aus Dellingsen. Zur Kontrastverstärkung (war 'ne etwas schwache Kopie aber 'n ordentlicher Plan) hab' ich noch ein bißchen mit dem Kuli drübergekrickelt. Die hübschen Zahlen, die ich noch ein bißchen übermalt hab, bedeuten folgendes: 1=Start, 2=Leuchtkugeln, 3=Geheimdokumente, 4=Kompaß, 5=Dokumente, 6=Leuchtkugeln, 7=Ausgang.

1 2 3 4 5 6 7

Diese BARBARIAN-Karte kommt von R. H. (ogottogottogott). Will sagen, daß der Name unverzeihlicherweise (mal wieder) abhanden gekommen ist. Lieber Einsender, melde Dich! Wir reichen alles nach! (sagt Uli ...)

(Psygnosis)

BARBARIAN

START

LEGENDE:

M	MONSTER
(P)	PFEILE
(B)	BOGEN
(S)	SCHILD

FALLEN:

①	HERUNTERFALLENER STEIN, ÜBERSPRINGEN!
②	BRÜCKE BRICHT, SPRINGEN!
③	SIEHE 1.
④	VERSTECKTER SCHÜTZE, LAUFEN!
⑤	ALLES VERZEHRENDER STEIN!!
⑥	SIEHE 1.
⑦	SCHNELL WIEDER HERRUNTER!
⑧	SIEHE 5.
⑨	SIEHE 1.
⑩	SIEHE 4.

WERFE CRYSTAL UND LAUFE ZURÜCK!!!

RH

OPERATIONS ROOM

DROP SHIP

SHS PRESENTS

THE PLAN FROM SUPER ALIENS

- LEVEL 4 -

DIE STATUS MISSION CODES:

LEVEL 1 = 7324G
LEVEL 2 = 2727H
LEVEL 3 = 1596E
LEVEL 4 = 7321G
LEVEL 5 = 2613E

TIP: IN JEDEM LEVEL KANN MAN ↑ RESTORE DRÜCKEN, SO KOMMT MAN 1 LEVEL WEITER.

A = START
B = ENDE

hint hunt

Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die inzwischen fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Michael Hamburger aus Friedrichshafen möchte gerne folgendes über **TANGLEWOOD** wissen: Wo findet man die Antenne für Fahrzeug 4? Wie kann man die zerstörten Wege passierbar machen? Wo wendet man die gefundenen Gegenstände (Batterie, Münzen, Mohrrübe, etc.) an? Wie kommt man in den Minen weiter?

Wie man bei **DUNGEON MASTER** das Tor mit der Aufschrift „This aountain (?? war etwas unleserlich) accepts one wish" öffnen kann, möchte Jörg Trojan aus Niederkassel wissen.

Holger Kage aus Kerpen/Horrem kommt auf seinem SEGA bei **ZILLION** und **SECRET COMMAND** nicht weiter. Bei **SECRET COMMAND** steht er in der letzten Runde vor einem Tor, das sich nicht zerstören läßt. Bei **ZILLION** kommt er nach Erreichen des Zentralcomputers nicht an dem Drachen vorbei.

HSC haben folgende Fragen zu **HOLLYWOOD HIJINX**: Wie bewegt man die Kanone? Wie öffnet man die „hatch"? Wie kann man die Feuerleiter mitnehmen (?)? Wie befestigt man den abgesägten Haken? Wie repariert man die Treppe? Warum geht der Computer nicht? (Weil er keine Beine hat (haha) (Sch . witz, ich weiß.)) Wie bekommt man den Ring? Ist im Labyrinth ein Schatz?

Wie man sich bei **LAPIS PHILOSOPHORUM** von einem Gegenstand trennen kann, möchte Stefan Gruber aus Kufstein wissen.

Zwei weitere Fragen zu **MANIAC MANSION** hat TCB: Was kann man mit dem „radioactive slime" anfangen? Wie kann man das „medical cabinet" öffnen?

Ein paar Fragen zu dem Adventure-Oldie **ASYLUM** hat Boris Zdrzallek aus Euskirchen: Wo ist die Platin-Karte? Wo bekommt man das Kissen, das man zur Flucht benötigt? Wie kommt man beim Chirurg hinein? Wofür ist der „Oxygenium-Room" da? Wie kann man das Telephon zerstören? Wie kommt man beim Regisseur rein? (man muß, glaub' ich, wie Alfred Hitchcock aussehen) Woher bekommt man die Pillen für die Herzkranke? Woher bekommt man den Doktorkittel? Was kann man in dem Gang mit den vielen Türen machen?

Jörg Finke aus Mayen sucht Leute, die sich bei **SPACE STATION IOR** auskennen.

Thomas Erbacher aus Burgstadt schafft Level 17 von **DEFLEKTOR** nicht. Wer weiß, wie man das (ohne Betrug) macht?

Wie öffnet man denn bloß bei **MANIAC MANSION** das Bild vor dem Tresor? Das möchte zumindest Stefan Friedberg aus Garbsen wissen.

Lorenz Wagener aus Dietenhofen kommt bei **Der Landsitz von Morteville** nicht weiter. Wer hilft?

Alex Kiencke kommt die steilen Felswände bei **CHAMONIX CHALLENGE** nicht hoch. Wer schafft's?

Lars Scheusig aus Billigheim würde gerne bei **DER FALL SYDNEY** die einzelnen Gedarmerien anrufen, schafft es aber nicht ganz. (Ach ja, hier ein, zwei der Pokes, die Du suchst: Imp. Mission: POKE,27028,0 Space Taxi: POKE 16911,200.)

Michael Steffen aus Verden kommt bei **BMX Kidz** nicht mit den Trix und Wheelies zurecht. Wie läuft das ab?

... und ein paar Antworten

Das Problem bei **THE MAZE OF GALIOUS** (Ausgabe 3/88)scheint sich dank Thomas Becker aus Burgsdorf aufzulösen. In der Welt Nr.5 hat er alles (!) abgeschossen, was ihm in den Weg gekrochen ist. Besonders wichtig scheint es aber zu sein, daß man in dem Bild vor dem Wassergraben einen roten Drachen tötet. Hat man sich nun wieder zum Wassergraben gestellt, so muß man ca. eine Minute warten, bis Steine im Wasser erscheinen, über die man dann springen kann.

Die Treppe in der Bibliothek von **MANIAC MANSION** (Frage war in 3/88) repariert man, indem man die Bretter aus dem Raum mit der fleischfressenden Pflanze mit der Motorsäge absägt und sie entsprechend verwendet. Schön' Dank Celtic!

Hurra, Tips zu **HELLOWOON** !!!!! Von Roland Schnarr aus Bad Homburg: Diese Teillösung ist auf dem Amiga durchgespielt worden. Diese Version soll sich angeblich von den anderen leicht unterscheiden. Demzufolge kann die eine oder andere Aktion auf einem anderen System u.U. nicht zum gewünschten Erfolg führen (da kann ich dann auch nix für). So, nun aber los:
In der Zelle: Hilfe rufen, mehrmal Moos nehmen, Moos an Handgelenke reiben, Hand aus Kette ziehen, aufstehen, Moos nehmen, Tür öffnen, nach Norden gehen (zweimal).
Im Keller: Nach Osten gehen, die Fackel nehmen, nach Süden, Tür anschauen, Schlüsselbund nehmen (Die Leiche in Ruhe lassen), u.U. aus dem Fenster schauen (Gag), nach Norden, zweimal nach Osten, Tisch schieben, Tisch anschauen, den Nagel nehmen („Nimm DIETRICH"), nach Westen, Tür mit Schlüssel aufschließen, die Tür im Süden öffnen, nach Süden gehen, Die Kette mit dem Dietrich aufschließen, Gerfalc die Hand reichen, nach Norden, nach Osten, zweimal hoch.
In der Halle: nach Norden, an der Tür im Westen rütteln, die Tür im Norden öffnen, nach Süden, runter, den Rächer mit dem Moos angreifen, den Rächer mit der Fackel angreifen (bis er keinen Hitpoint mehr hat (klappt nur, wenn bis jetzt alles richtig gemacht worden ist)), ansonsten auch mal mit der Fackel verteidigen, hoch, den Rächer ansehen, den Dolch von Rächer nehmen, das große Schwert vom Rächer nehmen, nach Norden, nach Westen und hoch.
Die verschlossene Tür, vor der ihr nun steht, schafft ihr ja hoffentlich selbst. In der Schatzkammer geht es so weiter: nach Norden, Grayswandir nehmen, nach Süden, runter, nach Osten und nach Norden.
Im Hof des Schloßes: den Tod stoßen, Sand nehmen, nach Norden gehen und nach Norden rennen.
Im Wald: nach Westen, Kräuter nehmen, nach Norden, nach Osten, nach Norden.
Auf der Lichtung: Hier sollte man zwischendurch mal daran denken, daß auch Gerfalc ein wenig Gepäck vertragen kann. Weiter geht's: auf einen Baum klettern, Nüsse nehmen, eine Frucht nehmen, runter, die Frucht essen, nach Osten, hoch, nach Norden (die Höhle juckt uns jetzt noch nicht) und jetzt noch zweimal nach Norden. An dieser Stelle sollte man das Zentaurendorf sehen können.
Zentaurendorf: Wenn man das Zentaurendorf vom Berg aus sehen kann, sollte man auf jeden Fall den Hohlweg im Westen runtergehen. Also: nach Westen, das Gras mit der Fakkel anzünden (warten, bis das Massaker vorbei ist), runter, nach Osten, den Zentaur zweimal anschauen (siehe da), die Nase mit der Hand bedecken, den Zentaur bewegen und die Armbrust nehmen. Tja, Freunde der Nacht, das war's für diesmal. Vielleicht gibt's demnächst wieder mal ein paar Tips. Ciao und schönen Dank an Dich, Roland!

Letzte Meldung!

Auch zu der **THE LAST NINJA** - Frage aus der Ausgabe 4/88 gibt es eine Antwort: Das Tor in Bild 1 ist ein reiner Bluff! Man muß nicht hindurch (kann man auch gar nicht!). Neben dem rechten Löwen liegt so eine Art Steigeisen, welches man zur Bewältigung der Mauer benötigt. Vor dem Berg im dritten Bild muß man das Steigeisen mit F3 oder F5 auf „Holding" einstellen, wobei allerdings keine Waffe auf „Using" eingestellt sein darf. Im letzten Bild wieder das Steigeisen auf „Holding" einstellen (und wieder keine Waffe auf „Using") und sich mit dem Rücken zur Schlucht stellen (ganz rechts). Jetzt noch einfach nach hinten drücken, und schon klettert er! Das kam von Dietmar Liebl aus Hemau.

An dieser Stelle geht auch schon mal ein Dankeschön an alle diejenigen, die noch fleißig Tips zu Airline eingeschickt haben. Die gibt's in der nächsten Ausgabe zusammengefaßt.

★★★★★★★★★★★★★★★

Vom OGP-TEAM zusammen mit Oliver Heintze haben wir hier ein paar Pokes für die **GIANA SISTERS** auf dem C-64: POKE 2523,255 gibt einem unendliches Leben, POKE 2447,100 sorgt für unendliche Zeit. Wenn man folgende Pokes eingibt, braucht man sich nicht mehr vor seinen Gegnern zu fürchten. Sie werden dann so harmlos wie ... Otti: POKE 10774,24: POKE 10831,24: POKE 10842,24: POKE 10835,109: POKE 10778,109: POKE 10787,109. Wenn man diese Pokes eingegeben hat, muß man das Spiel mit 'SYS 2112' starten. Moin, Jungs!

★★★★★★★★★★★★★★★

Kaum zu glauben, aber wahr: Hier haben wie ein paar Pokes für den DRAGON (!) von Alfred Knötig aus Bad Hersfeld. So da wären: „Cosmic Crusader": POKE 12520,X „Castle": POKE 24426,X „Cuthbert and the golden Chalice": POKE 30912,X „X" bedeutete hier jeweils die Anzahl der Leben. Wenn man bei „Brew Master" POKE 20568,X (wobei „X" alles außer „4" sein darf) eingibt, gehen die Biergläser nicht mehr kaputt. Und noch ein Tip zu „Manic Miner": Solange „P" drücken, bis man im ersten Level ist. Dann nochmal ganz kurz „P" und anschließend „ENGUIN" eingeben. Dies sollte man solange ausprobieren, bis unten rechts ein Schuh auftaucht. Nun kann man mit der Taste „BREAK" und einer der Tasten von „A" bis „V" den jeweiligen Level anspringen. Yohoo nach Bad Hersfeld!

★★★★★★★★★★★★★★★

Einen langsamen Timer bekommt man bei **SORCERY** auf dem C-64 mit folgendem Poke: POKE 56325,255. Restarten tut man danach mit „SYS 31744".

★★★★★★★★★★★★★★★

Und noch 'n paar C-64-Pokes: „OINK": POKE 39922,165: SYS 16384 (UL), „P.O.D.": POKE 26364,173: SYS 26112 (UL), „HEAD OVER HEALS": POKE 30315,144: POKE 30316,144: SYS 324 (90 Spielfiguren und 90 Doughnuts), „FEUD": POKE 16404,15: SYS 16384 (alle Mixturen). Ciao, Mr.Gizmo!

Bei **DEFLEKTOR** kann man die Levels mittels der Tasten „+" und „–" anwählen.

★★★★★★★★★★★★★★★

Bei **LAST NINJA** in sechsten Level in den Raum gehen, in dem das Fernrohr steht. Wenn man dieses berührt, sieht man etwas. Thanx to Passi.

★★★★★★★★★★★★★★★

Einen kleinen Tip gibt's auch noch für die Kommandanten der **BISMARCK**, und zwar von Alexander Emde aus Bad Kissingen: An den britischen Seestreikräften kommt man locker vorbei, indem man bei Island die Meerenge zwischen Island und Grönland benutzt, dann die beiden Kreuzer „Suffolk" und „Norfolk" versenkt und sich dann immer am Packeis entlang bewegt.

Great Giana Sisters

Von Karsten Meier und Kai Kempgens aus Gelsenkirchen haben wir hier sechs Level-Warps für Euch. Die „Warps" müßten auf allen Maschinen funktionieren. Erspielt wurden sie auf dem C-64, ich hab' sie mir auf dem Amiga nochmal reingezogen. Einen megamächtigen Dank nach Gelsenkirchen!

Zum 'Downhill Race' vom **SKATE OR DIE** schreibt Rainer Saborny (richtig geschrieben?, Ich hatte nur die Unterschrift) folgendes: Man hält sich nach dem Start möglichst weit rechts auf dem Weg und fährt (nicht mit vollem Tempo!) durch die Abkürzung. Sofort hiernach bremsen und durch die Röhre fahren. Dann wieder nach rechts auf dem schmalen Weg gerade bis zum Ende. Dort auf die erste Insel springen, dann auf die zweite und sofort danach auf den Steg. Na denn man tau.

Bei **FAERYTALE** auf dem Amiga braucht man keine Schlüssel, um zum Ziel zu gelangen, sagt Michael Hammer aus Weißnichtwo (sorry!). Wenn man die Pfeiltasten betätigt kan man größere Stücke scrollen. Wenn man also in eine Tür läuft, die verschlossen ist, kann man ein Stück nach links scrollen (mit Taste), mit der Figur ein wenig nach oben laufen, so daß der Körper der Figur beim Zurückscrollen (mit Taste) auf der Tür landet. Diese wird sich nun öffnen (hoffentlich). Schön' Dank, Michael!

Die „frischen" Pokes & Co kommen mal wieder von Christoph Pukall für den Speccy. Go on!

```
Solomon's Key:
                laden, Tasten definieren, für die Tasten
                E B O R P eingeben
                -> unendl. Leben

Druid II (Enlightment):
                10 FOR F=65024 TO 65031
                20 READ A: POKE F,A
                30 NEXT F
                40 LOAD ""CODE
                50 POKE 64058,254
                60 RANDOMIZE USR 64000
                70 DATA 62,58,50,60,117
                80 DATA 195,0,111: REM unendl. Energie

Through the Trap Door:
                10 CLEAR 26998
                20 LOAD ""CODE 63000
                30 POKE 63041,201
                40 RANDOMIZE USR 63004
                50 POKE 47492,0
                60 RANDOMIZE USR 34200: REM unendl. Leben

Rampage:
                10 CLEAR 32767
                20 LOAD ""CODE 65088
                30 POKE 65108,194: POKE 65092,91
                40 LET X=0: LET Y=1
                50 FOR F=65384 TO 65409
                60 READ A: POKE F,A
                70 LET X=X+Y*A: LET Y=Y+1
                80 NEXT F
                90 IF X<>48648 THEN STOP
               100 RANDOMIZE USR 65399
               110 DATA 33,0,0,34,116,221
               120 DATA 34,118,221,34,120
               130 DATA 221,195,0,222,205
               140 DATA 64,254,62,100,50
               150 DATA 81,255,195,44,255: REM un. Energie
So, jetzt noch was "Multimäßiges":

Xecutor:
                POKE 47216,201: REM unendl. Energie Pl.1
                POKE 47320,201: REM unendl. Energie Pl.2

Wizball:
                POKE 37052,0: POKE 65303,0: POKE 65356,0:
                POKE 65395,0: REM unendl. Leben

Ghost Hunters:
                POKE 55510,0: REM unendl. Energie

Joe Blade:
                POKE 37797,0: REM unendl. Energie
                POKE 42916,0: REM unendl. Munition

Rampage:
                POKE 56693,0: REM unendl. Energie

Nebulus:
                POKE 32931,0: REM unendl. Leben

Trantor:
                POKE 56596,0: REM unendl. Stärke
                POKE 56711,0: REM unendl. Zeit
                POKE 54236,0: REM unendl. Munition

Freddy Hardest 1:
                POKE 63519,24: REM unverletzbar
                POKE 64011,183: REM unendl. Leben

Freddy Hardest 2:
                POKE 61607,183: REM unendl. Leben
```

Sieh mal einer an, ein Tip für den MSX. Kommt von Alexander Hartung aus Stuttgart: Bei **PENGUIN ADVENTURE** hat man ja ständig mit der Zeit zu kämpfen. Um einem das Spielen ein wenig zu erleichtern, haben wir hier einige geheime Passagen aufgezeichnet, die Verbindungen zwischen zwei Levels sind. Wenn man in dem jeweiligen Level beim richtigen „Distance"-Wert (kann +/- 3 schwanken) angekommen ist, muß man sich in die dort befindliche Erdspalte fallen lassen (sitzt meist etwas eingerückt) und den Joystich zu sich heranziehen. Die Glocke, die man in den Kaufhäusern kaufen kann, klingelt kurz vor solch einem geheimen Gang: (Level/Distance/Ziellevel) 1/240/6, 6/147/9, 9/335/12, 12/---/13, 13/357/15, 15/---/16, 16/078/18, 18/420/21, 21/---/22. Go!

★★★★★★★★★★★★★★★

Bei **ROAD RUNNER** steht in einem Level am oberen Bildrand eine Kiste. Wenn man vor diese läuft, überspringt man einen Level.

★★★★★★★★★★★★★★★

Hier ein kleiner Tip für **SEVEN CITIES OF GOLD**, der auf dem C-64 von Markus Rappelt herausgespielt worden ist: Wenn man in einem Inka-Dorf eine Mission aufbauen möchte, muß man, wenn im Dorf keine Trommeln zu hören sind, einen Inka töten und dann zum Häuptling, der einem anbieten wird, eine Mission zu bauen.

★★★★★★★★★★★★★★★

Hier noch ein paar weitere kleine Tips für **VERMEER** von Commy-Soft aus Degg. (endorf?): Besonders krisensicher sind: Richmon, St.Louis, Ankara und Bombay. Aktien sollte man nur nach einer Inflation kaufen. Plantagen sollte man so anlegen: erst etwa 50ha an einem Fluß mit ca. 200 Arbeitern, dann 100 ha mit 350 Arbeitern und zuletzt alles (?) mit 500 Arbeitern. Am Anfang gleich 2000 Dollar kaufen. Erst alle Bilder kaufen, die man kriegen kann. Dann nachschauen, welche gefälscht sind und abwarten, bis diese am Markt angeboten werden. Somit kann man Vico Vermeer entlarven. Ach ja, Danke!

★★★★★★★★★★★★★★★

Pokes für **OUTRUN** gibt's auch noch (auch von Silicon Dream): Im Titelbild reseten und dann poken: POKE 34711,234: POKE 34712,234: POKE 34713,234: für den Timer. POKE 37198,(Wert von 1 bis 255) für viele Fahrten (hä?) POKE 37188,(0-255): POKE 34320,234: POKE 34321,234: POKE 34322,234: für den Startlevel.
Um die Straßenfarbe zu ändern muß man POKE 33393,173 eingeben. Neustart erfolgt nun mit „SYS 38045".

★★★★★★★★★★★★★★★

Tip zu **NEBULUS (C-64):** Man beginnt das Spiel und geht in den Pause-Mode. Jetzt drückt man den Hochpfeil (links neben Restore), die „J"-Taste und den Linkspfeil (links oben) gleichzeitig. Nach dem Loslassen der Tasten kann man mit den Zahlen 1-8 die einzelnen Level anwählen. Außerdem ist man jetzt im Cheat-Mode. (Hallo Grischa, die Antwort auf Deine Frage hast Du, oder?)

★★★★★★★★★★★★★★★

Ein Poke zu **SOLOMON'S KEY** ist: POKE 2213,164: SYS 2063. Soll unendlich Leben bringen.

★★★★★★★★★★★★★★★

Einen kleinen Tip für **HOLLYWOOD HIJINX** gibt's auch noch: Die Bazooka in alle vier Richtungen drehen bis ein Klikken ertönt. Die Tür ist nun entriegelt. Die Kanone kann man mit dem Streichholz aus der Küche abfeuern (natürlich erst, nachdem man sie geladen hat).

Einen kleinen Diskettendreh für **WIZARD'S CROWN** (wahrscheinlich C-64) hat uns Jürgen Hartelt aus St. Augustin eingesandt. Man muß mit einem Diskettenmonitor auf Disk Nr.1 den Sektor 12/6 (Track 12, Sector 6 vermute ich, wer weiß, vielleicht auch andersrum) booten. Dort erkennt man die ersten zwei Namen seiner Party. Die Einträge sind:

Byte	Bedeutung
0-19	Name
20	Strength
21	Dexterity
22	Intelligence
23	Life
24	current Life
37-40	Copper, silver, electrum, gold

Den nächsten Block findet man in den ersten zwei Bytes des aktuellen Blockes.

✲ NINJA ✲ MISSION

NINJA MISSION wirkt auf den ersten Blick einfach. Spätestens in AKUMA'S CHAMBER aber wird es kniffig: meist hat man nur wenig Energie übrig und noch den ganzen Weg zurück vor sich. Um dieses Problem zu meistern hier ein paar Tips von Master Lee : der Einsatz der Wurfwaffen sollte überlegt sein. Am besten läßt man den Gegner herankommen und wirft dann aus kurzer Distanz, man kann die Wurfwaffen dann gleich wieder einsammeln. Besonders gefährlich sind die feindlichen Ninjas, sie sollte man zuerst töten, da sie auch mit Wurfwaffen angreifen. Manchmal kann man einen Gegner überwinden indem man sich ihm schnell nähert und dann mit dem Schwert angreift, man kann ihn so ohne Kampf überwältigen.

★★★★★★★★★★★★★★★

Bei **TRAILBLAZER** kann man auch während des Spiels S-O-U-T-H-E-R-N drücken.

★★★★★★★★★★★★★★★

Der Mogelschalter funktioniert bei den **GREAT GURIANOS**, ebenso wie bei **AIRWOLF 2**. Bei letzterem muß man warten, bis in der Lebensanzeige nur noch Grafikfehler zu sehen sind. Thanx, René!

★★★★★★★★★★★★★★★

Einen kleinen Tip zu **ULTIMA III** haben wir von Horst Müller aus Traun erhalten: Von Fawn aus muß man zu der Insel rechts neben Fawn segeln und dort auf das rechte Feld gehen. Jetzt muß man bei „Other Command" „Dig" eingeben, und man findet eine sehr gute Nahkampfwaffe. Dies funktioniert allerdings nur, wenn beide Monde auf 0 stehen (oben Mitte). Fare ye well, adventurers!

★★★★★★★★★★★★★★★

Wenn man bei **OUTRUN** während der Fahrt Dauerfeuer anstellt ... (C-64)

★★★★★★★★★★★★★★★

Bei **THE LAST NINJA** kann man im Titelprogramm (wo sich das System-3-Logo und das Titelbild überblenden) mit den Tasten 1-5 verschiedene Musikstücke anhören. Das funktioniert leider nur so lange, bis das Spiel geladen wird. Thanx, Alexander!

So, hier haben wir einen Tip für **VERMEER** auf dem Schneider: Wenn man seine Plantage erweitern möchte, ist es ja meist so, daß der Landpreis ständig steigt. Hier kann man Abhilfe schaffen, indem man die gesamte Plantage verkauft, zwei Tage Aufenthalt hat und die Plantage dann wieder neu kauft. Siehe da, der Preis steigt nicht mehr!

★★★★★★★★★★★★★★★

Kohle für den Schneider-**KAISER**!! Wenn der Landpreis auf ca. 1600-2000 steht, dann ca. 9 Millionen Schulden machen und Land kaufen. Das gesamte Korn verkaufen und die Kornausgabe auf ein Minimum reduzieren. Die Steuern alle auf 99 Prozent setzen. Nun wird man ein Jahr lang seines Amtes enthoben. Danach das gesamte Land wieder verkaufen.

★★★★★★★★★★★★★★★

Noch ein paar Tips zu **HOLLYWOOD HIJINX:**
Das Closet ist ein Lift: „move first (bzw. second, third) peg". Punch cards gibt es u.a. unterm Lift (im Keller-Closet unter der Bademattte, der „Fahrstuhl" sollte hierbei nicht im Keller sein (seh' ich das richtig?)) und im Kamin (hinter dem gelösten Ziegelstein). Im zweiten Schornstein ist ein Stoffpinguin. Hinter dem Gemälde ist ein Safe.

Psst! Hier gibt's den Geheimtip: Am 20. Juni ist die ASM-Special Nr. 2 am Kiosk mit lauter neuem Secret Service, Karten, Tips und Kopfnüssen, z. B. von Ports of Call, Cybernoid, Garrison u.u.u.

THEY STOLE A MILLION SUPER - TIP

from Matt Roger (Member of the incredible N N C in Braunschweig)

" Warum eine Million stehlen , wenn man sie gleich haben kann !!! "

ANLEITUNG

1. Man laedt das Spiel "They Stole A Million" in seinen C-64.
2. Man speichert den Anfangszustand unter der Bezeichnung "Swag 1" ab.
3. Man schaltet den Computer aus und schaltet ihn wieder an.
4. Man laedt einen Maschinensprache-monitor und startet ihn.
5. Man laedt das Programm "SWAG1" (L"SWAG1") und listet die Zeilen $1058 bis $1060 (M 1058 1058).
6. Man aendert die Zeile $1058: 1058 00 00 00 00 00 01 00 00 und mit <RETURN> in den Speicher schreiben.
7. Das Programm "@:swag1" abspeichern (S"@:swag1",08,1000,1300) und Computer ausschalten.
8. Den Computer wieder anschalten und "They Stole A Million" laden.
9. Den Spielstand "SWAG 1" laden und das Einbrechen als Freizeitbeschaeftigung weiterbetreiben.

Wahre Fans wissen's schon: Bei **BUBBLE BOBBLE** verwandeln sich in Runde eins und fünf (aber ich glaub', auch in Runde 50) alle auf dem Bildschirm befindlichen Blasen in Früchte.

★★★★★★★★★★★★★★★

Bei 'ner Menge Spielen von PLAYERS (getestet bei „Velocipede", „Velocipede II" und „Fungus") kann man durch die Eingabe von „Cheat" in die Highscoreliste unendlich viele Leben bekommen.

★★★★★★★★★★★★★★★

Kleiner Hinweis an alle: Karten und Tips zu indizierten Spielen wie z.B. „1842" (Name von der Redaktion geändert) dürfen wir (leider) nicht veröffentlichen.

★★★★★★★★★★★★★★★

Bei **IN 80 TAGEN UM DIE WELT**, schreibt Christian Müller aus Hockenheim , muß (kann,darf,-sollte) man die Tasten „E", „R", „T", „Y", „5" und „6" zusammen drücken. Man sollte etwas Geduld haben, da dieser Cheat verschiedene Wirkungen haben kann.

★★★★★★★★★★★★★★★

TITAN-Soft schreibt uns, daß man bei **HANSE** die Schiffsreparaturen zuerst einmal nur „1%"-ig ausführen lassen sollte. Der Reparaturpreis wird nun ca. um die Hälfte sinken. Den Rest bekommt man somit billiger. Wer schnell Bürgermeister werden möchte, sollte das Game nach jeder Runde abspeichern und dann wieder neu laden. Für **OUTRUN** empfiehlt er den „MAGICAL SOUND SHOWER", bei dem er durchschnittlich 100.000 Punkte mehr erzielt als bei dem anderen Sound (bei Bubble Bobble kenne ich keinen Cheat).

★★★★★★★★★★★★★★★

Kommen wir also zum diesmaligen Preisrätsel. Gewinnen könnt Ihr Frank Brall! Wir kleben eine 80-Pfennig-Marke auf ihn drauf und stecken ihn in den nächsten Briefkasten. Nun die Frage: Was ist das: Es ist lang und bezeichnet andere Leute als notorische Brillenträger und versucht krampfhaft, das Rauchen aufzugeben (ach ja, wenn ihn jemand rauchen sieht, bekommt derjenige einen Kasten Bier – haltet die Augen offen! So schnell habt Ihr Euch noch nie 'n Zwanziger-Pack verdient!) ? Antwortkarten und andere Scherzartikel an Euch selbst addressiert in den nächsten öffentlichen Altpapiercontainer! Wir wollen Frank ja nicht die Ohren amputieren, damit er in den Briefkasten reinpaßt.

★★★★★★★★★★★★★★★

Wenn man bei **GOLDRUNNER** auf dem ST am Anfang eines Spieles „Help" oder „Undo" drückt, können einem die feindlichen Bomben nichts anhaben. Mit „Delete" bekommt man 1 Leben dazu. Hi, Mr.Cool!

Michael Reineke aus Lüdinghausen schreibt,daß der Erfolg bei **BOBSLEIGH** wesentlich von der Auswahl der geeigneten Kufen (Runners) abhängt. Aus der Aufstellung geht hervor, welche Runners bei welchen Temperaturen (Luft/Eis) gewählt werden sollten. Erfolg am Anfang seiner Karriere hat man erfahrungsgemäß in Innsbruck. Man sollte sich so bald wie möglich einen neuen Bob zulegen und sooft wie möglich trainieren, damit sich die Startgeschwindigkeit erhöht. Wenn man einen etwas höheren Kontostand hat, sollte man gegebenenfalls abspeichern, um eine solide Ausgangsbasis für das weitere Spiel zu haben. Thanx, Michael!

Runnertyp	Temperatur	Runnertyp	Temperatur
1	+1 -6	3	-1 -6
	+1 -7		-3 -7
	+1 -8		-5 -8
	+1 -9		-7 -9
	0 -7		
	0 -8		
	0 -9	4	-3 -6
	-1 -8		-5 -6
	-1 -9		-7 -6
	-3 -9		-7 -7
			-7 -8
			-9 -6
2	0 -6		-9 -7
	-1 -7		-9 -8
	-3 -8		-9 -9
	-5 -9		

Unter anderem eine Karte vom dritten **PLATOON**-Level haben wir von Norbert Klotz aus Bildechingen bekommen. Klar, daß Ihr sie sehen sollt:

Wenn man die erste Runde von **PLATOON** nicht schafft oder langweilig findet, sollte man sich diesen Tip von Uwe Ballarin aus Frankfurt reinziehen: Nach dem Einschalten die Diskette verkehrt herum ins Laufwerk und folgendes tippen: 'LOAD„LAY2",8,1'. Gestartet wird nun mit 'SYS 16384'. Das kann man natürlich auch mit „LAY3" machen.

Eine Karte von **HIJACK** haben wir von einem Bekannten: Christoph Pukall aus Höfer hat wieder zugeschlagen. Here you are:

Von Silicon Dream Int. kommen diese Tips zu **GARFIELD:** Als allererstes die Aniskerne aufnehmen, die Odie einem folgen lassen. Zur Hintertür (ganz links) laufen und den Knochen nehmen. Diesen dann links neben die kleine Tür legen. Odie öffnet nun diese Tür. Nichts wie raus hier. Jetzt muß man eine Lampe finden und Nermal in den Kanalgängen suchen. Sie (ihn?) muß man treten, um die Aufziehmaus zu bekommen. Nun geht man zum „Health Food" und stellt die Maus neben dem Mann ab. Das, was nun erscheint, aufnehmen (aber ja nicht essen!). Zur Riesenratte und das eben Aufgenommene ablegen. Die Ratte wird nun Reißaus nehmen. Nun kann man zur Truhe gehen, sie auftreten und den Schlüssel nehmen. Mit der Maurerkelle muß man nun zum „Hardware Shop". Diese muß man dort beim Verkäufer benutzen, worauf ein Dollar erscheint, den man sich prompt grabscht. Zurück jetzt zum „Food Shop" und den Dollar benutzen, um das Vogelfutter zu bekommen. Dies auf die rechte Seite des Parks legen und warten, bis ein Vöglein angeflogen kommt. Dem Vogel nichts tun, sondern den Schlüssel holen. Und jetzt drauf, auf den armen Vogel, und zwar springen (dabei aber den Schlüssel nicht verlieren)! Der Vogel fliegt einen nun ins Stadtviertel. Dort geht man in die Zelle, in der Arlene schon auf einen wartet ...

Von einem freundlichen Menschen aus München-Trudering, dessen Name (ich bin nicht schuld!) verloren gegangen ist, haben wir hier die Amiga-Fassung des **ST-EAGLE'S NEST** - Patches aus der Ausgabe 4/88. Vorgegangen wird wie auf dem ST, also wie folgt: 1. Sicherheitskopie der Spieldiskette anfertigen, 2. Das Programm unter Amiga-BASIC abtippen und starten, 3. Die beschreibbare Kopie in Laufwerk 0 legen, 4. Als Dateiname „maps" oder „maps2" eingeben, 5. Auf die Meldung „Fertig!" und das Erlöschen der Floppy-LED warten, 6. Die Kopie laden und spielen (also alles so lassen, wie es ist und einfach einen Reset geben). Lieber freundlicher Mensch, melde Dich doch mal bei uns, dann reichen wir Deinen Namen nach! Hier nun das Programm:

```
Hier das Programm:

DEFINT a-z
PRINT "Bitte Kopie der Spieldisk in Laufwerk 0 legen
INPUT "Dateiname (maps/maps2):",file$
file$="DFO:"+file$
OPEN"I",#1,file$
source$=INPUT$(4096,#1)
CLOSE#1

FOR anzahl=1 TO 4
  READ alt
  READ neu
  FOR zaehler=1 TO LEN(source$)
    IF MID$(source$,zaehler,1)=CHR$(ersetz) THEN
      MID$(source$,zaehler,1)=CHR$(neu)
    END IF
  NEXT zaehler
NEXT anzahl

OPEN"O",#1,file$
PRINT#1,source$;
CLOSE#1
PRINT "Fertig!!!"
END

DATA 1,114,2,69,3,54,4,54
```

Tschüß, bis zum nächsten Mal

Uli

SCHACHECKE

Ein neues Superturnier kann beginnen!

Nachdem wir in den letzten Ausgaben von unserem beliebten Schachturnier etwas abgekommen sind, präsentieren wir diesmal wieder eine spannende Partie gegen unseren Champion. Als Herausforderer tritt diesmal das bereits angekündigte Programm „THE ART CHESS" an. Da es sich hierbei um ein neues AMIGA-Programm handelt, dürfte zumindest eine kleine Chance bestehen, unseren Champion zu bezwingen. Daß dies nicht unmöglich ist, haben wir ja bei dem Turnier gegen die Mephisto Schachschule gesehen. Hier zeigte PSION echte Schwächen, obwohl es bis auf eine Partie alle gewann. Bedanken möchte ich mich diesmal bei der Firma G.T.I. in Oberursel, da Sie uns die neuen Herausforderer „THE ART CHESS" und „GROSSMEISTER" zur Verfügung gestellt hat. Das letztere wird übrigens in der nächsten Ausgabe gegen unseren Champion antreten. Noch ein Hinweis für den Besitzer eines Akustikkopplers. Über unsere Mailbox (Tel. 05651/ 30015 8Bit/300Baud) könnt Ihr Informationen der Schachecke abrufen oder auch selbst hinterlegen. Gesucht sind insbesondere interessante Partien zwischen verschieden Programmen. Wer sich als USER in die Box eintragen läßt, kann übrigens per MAILBOX gegen andere USER eine Partie Schach spielen.

Frank Brall

Der Herausforderer – THE ART OF CHESS (AMIGA)

Programm: The Art of Chess, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** SPA, 16B Worcester Place, Oxford OX1 2JW, England, **Bezugsquelle:** G.T.I. GmbH, Oberhöchstadter Strasse 53b, 6370 Oberursel/Taunus

THE ART OF CHESS, so nennt sich ein neues Schachprogramm für den Commodore Amiga. In der Tat zeigte sich, daß das Programm zumindest seinem Namen gerecht wird. Wie fast alle neueren Programme verfügt auch dieses über eine perspektivische 3D-Darstellung. Obwohl diese grafisch wirklich hervorragend gelungen ist, eignet sich diese Darstellung nach meiner Meinung weniger für „echte" Schachspieler. Auf eine 2D-Alternative, wie sie andere Programme anbieten, wurde bei diesem Programm völlig verzichtet. Offensichtlich war dem Autor des Programmes die Grafik wichtiger als die Übersichtlichkeit. Ein besonderes Feature des Programmes besteht darin, daß das Brett praktisch in jedem Winkel gedreht bzw. gekippt werden kann. Diese grafisch recht aufwendige Rechenoperation wird übrigens unglaublich schnell ausgeführt und dauert nur selten mehr als 2 Sekunden. Beim Kippen des Brettes muß man allerdings aufpassen, daß man es nicht übertreibt, denn die geschlagenen Figuren werden in dem unteren Bildschirmbereich aufgestellt. Im Test ist es beispielsweise passiert, daß plötzlich zwei Bauern neben den Türmen standen. Obwohl das Drehen etwas hilft, die Übersicht zu behalten, war ich froh, als unser ASM-Turnier vorbei war. Denn bei Partien gegen andere Rechner kommt noch ein zweites Problem hinzu: Die Koordinaten der ausgewählten bzw. ausgeführten Züge werden nicht angezeigt. Selbst auf die einblendbare Koordinatenlinien ist kein Verlaß, da sich dieses bei einem Seitenwechsel, entgegen den Figuren, nicht verändert. Auf diese Weise war es sehr schwer, eine Partie zu verfolgen. Die Bedienung des Programmes erfolgt ausschließlich mit der Maus. Eine moderne Benutzeroberfläche mit Pull-Down Menüs stellt an Funktionen fast alles zur Verfügung, was heute bei einem Schachprogramm üblich ist. So läßt sich eine Partie beispielsweise abspeichern und später wiederholen. Auch die üblichen Funktionen zum Zurücknehmen und Vorspielen eines Zuges sind natürlich vorhanden. Neben der Funktion AMIGA-MENSCH kann der Rechner auch als Schiedsrichter fungieren oder gegen sich selbst spielen.

An Spielstufen stellt der Rechner mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. Sogenannte fünf Turnierstufen beschränken die Bedenkzeit in zwei Spielabschnitte. So werden beispielsweise in der Stufe A 40 Züge in den ersten 2 1/2 Stunden und 16 Züge in den nächsten 4 Stunden ausgeführt. Weitere vier Turnierstufen unterscheiden sich nur geringfügig von diesen Zeiteinheiten. Für den Gelegenheitsspieler stehen noch 3 weitere Stufen zur Verfügung, bei denen er die Zeit pro Zug begrenzt, eine genaue Zeitangabe fehlt hier allerdings. Ebenfalls steht eine Funktion zur Verfügung, bei der die Bedenkzeit pro Zug festgelegt werden kann. Es ist jedoch enttäuschend, daß hier nur sehr ungenau eine Zeit zwischen 10 Sekunden und 5 Minuten gewählt werden kann, da die Zeit-Skala sehr unübersichtlich dargestellt wird.
Eine weitere interessante Option ist das sogenannte PERFORMANCE METER. Unter diesem Begriff versteht der Autor eine Art grafische Bewertungsskala. Leider scheint diese Funktion noch nicht ganz ausgereift, denn es wurde selbst kurz vor einem Matt noch eine ausgeglichene Stellung angezeigt. Ähnliche Schwachstellen scheinen auch noch im Spielalgorithmus zu stecken.

In einer Testpartie gab der Rechner nach 9. Zügen auf, obwohl die Stellung noch lange nicht aussichtslos war.

Hier die Zugfolge:

Martina –	THE ART OF CHESS
E2-E4	E7-E5
G1-F3	B8-C6
D2-D4	F8-B4
C2-C3	B4-D6
D4-E5	C6-E5
F3-E5	D6-E5
F1-C4	G8-F6
G2-G3	F6-E4
D1-D5	

Foto: THE ART OF CHESS (Amiga)

Auch bei der Anzahl der Spielvarianten scheint es bei THE ART OF CHESS nicht zum besten bestellt, denn es gelang uns fast, ein zweites Mal die gleiche Situation zu schaffen. Auch in dieser etwas veränderten Situation führten unglaubliche Spielfehler zu einem schnellen Matt. Ein gutes Schachprogramm sollte einen Zufallsgenerator besitzen und auf keinen Fall mit gleichen Zugfolgen reagieren. Insgesamt hat die Spielstärke zumindest in den unteren Spielstufen (bis 1 Minute Bedenkzeit) einen recht schwachen Eindruck auf mich gemacht. Hinzu kommt, daß das Programm mehrmals vor einem Matt abstürzte. Offensichtlich stecken also doch noch einige gravierendere Fehler in dieser Version. Vielleicht hätte der Programmierer doch in erster Linie auf Fehler achten und nicht unsinnige Funktionen einbauen sollen. So kann man beispielsweise das Brett über den Befehl MOUNTAIN in eine Berglandschaft verwandeln, in welcher die Figuren kaum noch erkennbar sind. Was soll so eine Funktion? Auch die Sprachausgabe muß kritisiert werden. Wenn schon eine vorhanden ist, so sollte Sie wenigstens verständlich sein, was bei diesem Programm sicherlich nicht der Fall ist. Das Ausdrucken der Zugfolge ist nur über die Workbench möglich. Das Programm speichert also die Züge im ASCII-Format ab, wodurch Sie mit dem Standard-Befehl COPY oder dem mitgelieferten Utility PRINTGAME ausgedruckt werden können. Sicherlich ist dies nicht die feinste Methode, wenn man bedenkt, daß das Programm dazu jedesmal abgebrochen werden muß. Trotz dieser Macken schien es der Herstellerfima wichtig, das Programm durch eine Farbcodeabfrage zu schützen, was sicherlich nicht der Benutzerfreundlichkeit entgegenkommt. Es bleibt abzuwarten, wie das Programm gegen unseren Champion spielt, allerdings sehe ich hier wenig Erfolgschancen.

Frank Brall

Unser neues Turnier: PSION (ATARI ST) gegen THE ART OF CHESS (AMIGA)

Endlich ist es mal wieder soweit, unser Champion wird herausgefordert. Anfangs waren wir der Meinung, daß THE ART OF CHESS, immerhin ein 68000-Programm, durchaus ein ernsthafter Gegner für PSION ist. Als wir jedoch einige Testpartien gegen das Programm gespielt hatten, änderte sich unsere Meinung schlagartig. Obwohl das Programm eine durchschnittliche Bedenkzeit von 10-20 Sekunden nutzte, reagierte es immer wieder mit unglaublich dummen Zügen. Daß offensichtlich auch noch andere Macken in dem Programm stecken, ist ja schon aus dem Review zu entnehmen. Trotzdem war ich der Meinung, daß man dem Programm eine Chance geben sollte. Immerhin hatten gerade schwache Gegner gegen PSION recht gute Ergebnisse gezeigt.
Vor dem eigentlichen Partiebeginn sorgten wir natürlich wieder für gleiche Voraussetzungen. Aber hier begannen schon die Probleme. Die Zeitskala von THE ART OF CHESS ist derart unübersichtlich, daß wir einige Versuche brauchten, um die Zugzeit auf 15 Sekunden zu beschränken.

Das Spiel wurde wie üblich von unserem Champion eröffnet und begann mit dem Zug SG1-F3 SG8-F6. Wie üblich versuchten beide Gegner, möglichst schnell das Zentrum zu beherrschen. In dieser Anfangsphase zeigte sich jedoch schon, daß PSION wesentlich gezielter seine Bauern einsetzte. So gelang es sogar, den Gegner weit zu verdrängen und mit seinem Bauern bis auf die 6. Reihe vorzustoßen. Bereits im 6. Zug leitete THE ART OF CHESS den Dameabtausch ein. Plötzlich ergab sich eine Stellung, bei der THE ART OF CHESS zwar mehr Material im Zentrum hatte, dieses jedoch ungedeckt war. Dies nutzte PSION aus, um alleine mit seinem Springer dem Gegner harte Verluste beizufügen. THE ART OF CHESS sah in dieser Situation sehr hilflos aus, es fand einfach kein Gegenmittel gegen die gezielten Angriffe von PSION. Dieser Eindruck verstärkte sich noch, als PSION mit seinen Bauern den Gegner attackierte. In dieser Situation gelang es PSION, den Gegner so stark zu schwächen, daß ein gewaltiger Materialvorteil von PSION im 35. Zug zum MATT führte.

Ich muß zugeben, daß ich von unserem Champion eigentlich nichts anderes erwartet hatte. Ein Programm, das derartige Fehler macht wie THE ART OF CHESS, hat nun mal keine Chance. Dies bestätigte auch die zweite Partie. Obwohl diese Partie mit der Skandinavischen Verteidigung eröffnet wurde, gelang es PSION schon im 31. Zug seinen Gegner MATT zu setzen. In der Regel hat WEISS bei dieser Eröffnung einen kleinen Vorteil, doch auch dieser half THE ART OF CHESS nicht. Unser Champion bleibt also auch weiterhin PSION (Atari ST). Mal sehen, wie sich das nächste 68000 Programm gegen unseren Freund behauptet.

Frank Brall

Foto: PSION CHESS (ST)

THE ART OF CHESS	– PSION
E2-E4	D7-D5
B1-C3	D5-D4
C3-D5	C7-C6
D5-F4	E7-E5
F4-D3	G8-F6
D3XE5	F6XE4
G1-F3	F7-F6
F1-D3	E4-C5
B2-B4	C5-E6
E5-C4	B7-B5
C4-A5	E6-F4
G2-G3	F4XD3+
C2XD3	D8-E7+
D1-E2	E7XE2+
E1XE2	F8XB4
A5-B3	E8-G8
F3XD4	C8-G4+
F2-F3	G4-D7
C1-B2	B8-A6
H2-H3	B4-D6
A2-A4	A8-E8+
E2-F2	A6-B4
A4XB5	B4XD3+
F2-G2	D3XB2
B5XC6	D7-E6
D4XE6	E8XE6
A1XA7	E6-E2+
G2-F1	F8-E8
F3-F4	B2-D3
A7-D7	E2-F2+
F1-G1	E8-E1+
MATT	

PSION	THE ART OF CHESS
G1-F3	G8-F6
C2-C4	B8-C6
D2-D4	D7-D5
B1-C3	D5XC4
D4-D5	C8-G4
D5XC6	D8XD1+
C3XD1	B7XC6
F3-E5	A8-B8
E5XC6	B8-B7
C1-D2	G4-F5
A1-C1	F5-E6
C6-A5	B7-B5
A5XC4	E6-F5
C4-E3	F6-E4
A2-A4	B5-E5
F2-F4	E4XD2
F4XE5	D2XF1
E3XF5	E7-E6
F5-D4	C7-C5
D4-B5	A7-A6
B5-C7+	E8-D7
C7XA6	F1XH2
H1XH2	D7-C6
A6XC5	F8XC5
B2-B4	H8-A8
C1XC5+	C6-B6
A4-A5+	B6-A6
H2XH7	A8-G8
D1-B2	A6-B7
B4-B5	B7-A8
C5-C7	G8-B8
B5-B6	B8-D8
H7XG7	D8-D5
G7-G8+	D5-D8
G8XD8+	MATT

OLDIE IM JUNI/JULI

Mit Spielberg zurück in „alte Zukunftszeiten!"

Mit den Oldies ist das schon so ne Sache. Die meisten von ihnen haben irgendeine Ziehvater- oder -mutter-Funktion, sind Evergreens oder schon längst vergessen. In diesem möchten wir Euch ein Spiel in Erinnerung bringen, daß man wohl als eines der ersten „Action-Adventure der Film-Versoftung" bezeichnen könnte. Es handelt sich um ACTIVISION's BACK TO THE FUTURE. Sicherlich ist dieses Spiel bis heute ablaufmäßig umstritten. Die einen finden es überwältigend, andere dagegen meinen „würg"! Wir möchten es Euch überlassen, zu welcher der Parteien Ihr Euch schlagt. Hier jedenfalls ist der OLDIE des Monats, der mittlerweile als Low-Budget-Programm (FIREBIRD; 10 Mark) zu haben ist:

Programm: Back to the Future, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** (als FIREBIRD-Produkt) ca. 10 Mark, **Hersteller:** Activision (Firebird), **Muster von:** Firebird, London.

Fotos (2): C-64-Version

Damit alle Unklarheiten endlich beseitigt werden, hier erst einmal die Auflösung zur Herkunft der Spielberg-Film-Versoftung **BACK TO THE FUTURE:** Programmiert wurde das „Action-Adventure" mit Icon-Steuerung von **ELECTRIC DREAMS.** Diese wiederum wurden Teil von **ACTIVISION.** Nun hat man die Rechte des Spiels an **FIREBIRD** veräußert, die das Game für etwa 10 Mark (vor allem in Kaufhäusern) anbieten. Zur Story:
Sie schlüpfen in die Rolle eines gewissen Marty McFly, eines 17jährigen Burschens, der mit einer Art Sportwagen-Zeitmaschine ins Jahr 1955 gerast ist und sich dort verirrte. Er muß nun seinen Freund und Kupferstecher, Dr. Emmett Brown, finden, der ihm „einst" in der Zukunft die Wundermaschine gebastelt hat. Doch das ist noch nicht alles: Marty versucht, dem Doc seine eigene Erfindung begreiflich zu machen, damit er wieder zurück ins Jahr 1985 kehren kann. Eine ganz schön knifflige Aufgabe, da besagter Doc kaum ein paar Monate älter ist als unser Held. Ach ja, bald hätt' ich's vergessen: Zwei weitere Teenager erscheinen auf der Bildfläche: Marty's Vater und Mutter. Der „künftige" Sohn muß nun beider zueinanderführen, um eine Liason zu erreichen, denn sonst wird Marty ja schließlich nie geboren...
Na ja, die Story hört sich gut an; die Versoftung muß beweisen, daß man was mit anfangen kann. Ist es spielbar? Nun, die Frage wird sicherlich die Gemüter bewegen. Ich jedenfalls hielt und halte es für ein gutes Spiel, das vor allem von der damals nicht üblichen guten Grafik lebt. A propos „damals": Wenn man bedenkt, daß BACK TO THE FUTURE Ende 1985 zu uns in die Wohnstuben kam, so muß man sagen, daß wir ein Programm zur Verfügung hatten, das für manch andere (auch Verbesserungen) durchaus als Vorbild diente. Die Bedienung mittels Stick über Icons war noch neu; besonders für den 64er, aber auch für den Spectrum wie den Schneider, war etwas Interessantes in der Datasette, das sich sehr stark von den üblichen Ballergames unterschied. Zum Ablauf:
Hier kann und darf man einige Schwachstellen des Programms nicht verschweigen! Es herrscht ein reges Durcheinander, wenn sich bisweilen gleich fünf Charaktere in den Straßen herumtreiben. Nur durch die Farbe der Kleidung ist auszumachen, wer wer ist. Marty hat rote, George (sein Vater in spe) blaue, Lorraine (die werdende Mutter) gelbe, Biff Tannen (Nebenbuhler) braune und der Doc weiße Klamotten an. Desweiteren führt die Unübersichtlichkeit oft zu falschen Handlungen und hektischem Agieren!
Die Strategie: Marty muß sich seiner Haut gleich in mehrererlei Hinsicht erwehren. Da ist Lorraine (seine künftige Mutter), die sich in ihn verliebt, und da ist Biff, der Schläger, der alles dransetzt, Lorraine abzuschleppen. Marty versucht nun in einer vorgegebenen Zeit, George und Lorraine einander näher zu bringen. Um dies zu bewerkstelligen, hat unser Held eine Vierer-Formation an Icons (am oberen Bildschirmrand) zur Verfügung, die er wie folgt nutzen kann: Mit der Gitarre spielt er bei den Schul-Konzerten, Liebesgedichte rezitiert er, um George und seine Braut zusammenzubringen, eine Tasse Kaffee – Geselligkeit – und ein Raumanzug – Flucht in die Zukunft.
Letztendlich gelingt es dem Jugendlichen, seinen wichtigen Auftrag zu erfüllen, um dann mit Doc's Hilfe und repariertem Sportwagen in seine aktuelle Zeit zurückzukehren...
BACK TO THE FUTURE hat 1985 Maßstäbe gesetzt, ganz egal, ob ich jetzt vielleicht eine Partei vor den Kopf stoße. Sicherlich sei es mir persönlich erlaubt, ein kleines Loblied auf das ELECTRIC DREAMS/ACTIVISION/FIREBIRD-Produkt zu singen, das zwar nicht all zu sehr panegyrisch, dafür aber hochachtungsvoll hiermit zum besten gegeben wurde.

MANFRED KLEIMANN

(Die Noten beziehen sich auf Stand Juni 1988!)

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	8

CONTACT-MARKT

Biete Hardware

Wenn der Computer streikt gehen DEHOCA-User zum bundesweiten Technischen Kundendienst R & T. Standzeit maximal 48 Stunden. Info: Postfach 14 30, 3062 Bückeburg (Rückporto 80 Pfg.)

Sinclair QL deutsche Vers. kompl. mit 30 Cartridges (voll Software) 370,- DM. Farbmonitor 450,- DM, Centr. Drucker Kabel 70,- DM, Psion Chess 35, Match Point 35, Bücher u. Zeitsch. Tel. 0444/1719

Spectrum 48K, Interface 1, Microdrive, Multiface One, Recorder, 6 Bücher, ca. 80 St Original Software, für 460,- DM zu verkaufen. VB. Tel. 0444/1719 abends.

Verkaufe: Spectrum + Drucker GP 505, Music Machine (Digitalisierer) verwandelt den Spectrum in ein Soundwunder. 1:1 Qualität. Auch Orig. Prg. Es lohnt sich! Tel. 09441/3426 (Günter verl.!)

Biete Drucker Seikosha GP 500 VC II, 1 1/2 jahre, Commodore-Anschluß, 2 neue Farbbänder, Wert 250,- DM zum Tausch gegen Floppy 1541. W. Siemens, Postfach 7 08, 2946 Wangerooge, Tel. 04469/1340

Verkaufe Atari 600 XL + Speichererweiterung + Basic Cass. Kurs + Bücher + Joystick + über 40 Spiele für nur 450,- DM. Tel. 08631/12936

Verkaufe wegen Systemwechsel gut erhaltenen Schneider CPC 6128 mit Disketten, Hefte etc. (1 Jahr alt). Neupreis komplett ca. 2300,- DM. Preis VB Gregor Michaksak, Nelkenweg 42 4132 Kamp-Lintfort

Verkaufe MSX II Computer (eing. Floppy) Datasette, Music-Module, Grph. Mouse + 30 randvolle Disketten mit Spitzengames - zus. nur 1400,- DM VB!!! Call me 08376/8232 (Thomas)

Verkaufe Magic-Formal V 1.2 DM 145,-- oder tausche gegen Final-Cartrigde + Speed- o. Dolphin dos. Suche günstig Software jeglicher Art für C-64! Tel. 09861/2514

Portable Bondwell BW/4 Computer 2 x 360 KB, CP/M Plus, Programme: Wordstar, Calcstar, Datastar, Fibu, 1650,- DM C-64 + Floppy + Datasette für 600,- DM. Johannes Schorr Koblenzer Str. 15, 6610 Lebach

Verkaufe: Schneider CPC 6128 + CTM 644 + 20 Zeitschr. + Mouse + Datasette + Joystick + sauviel gute Software - für 1111,- DM. NP 2200,- DM! Alles in Top-Form. Ruft gleich an: 089/7918032 (Florian)

Verkaufe Datasette f. 20,- DM; Kassetten je 5,- DM; Disketten je 1,80 DM pro Stück. Nur C-64! Call: 09353/2906

Verkaufe 1 Jahr alten Drucker Seikosha SL-80 VC mit eingebautem Interface für C-64/C-128. Preis: 800,- DM übernehme alle Nebenkosten. Tel. 05241/55216

Verkaufe Casio Mini-TV 21 Preis: VS; Kosmos-Computer-Praxis DM 80,-; Lightpen DM 20,-, Morse-Codeschloß-Modul DM 20,-; Werner-Spiel (Org.) f. C-64 DM 15,-. T. 07161/28625 ab 18 Uhr.

Verkaufe nagelneuen Diashowmaker 64 (Koalabilder saven, drucken, Diashow machen, Sprites, Charsets saven usw.) Modul mit Disk zusammen nur 50,- DM. Ruft an: 0201/492034!

Verkaufe CBS-Colecovision + 8 Cassetten + Atari 2600 Modul + Turbo Cockpit. Neupreis ca. 600,- DM. Tausche auch ST! Bei Interesse ruft: 02461/2620 (Mario).

***** SF 314 komplett ***** VB 330,- DM sowie 2 Netzgeräte für Floppies und 1 Netzgerät für ST Comp. für je 50,- DM. Tel. 0221/638619 ab 18 Uhr

Verkaufe: C-64 + 2 Floppys + Datasette + 300 Discs + Boxen + Bücher + Input und vieles mehr! Please call me: 08642/6697 ask for Andreas!!!

Verkaufe Atari 800 XL, 1050 + Happy 1029, 1010, 100 leere DISKS; Literatur, Spiele, 2 Joysticks!!! Falls Interesse dann zum Telefon und 09251/5373 anrufen! Preis n. Vereinbarung! Jens!!

Verkaufe C-64 + Floppy + 120 Disks + 4 eingebaute Betriebssyst. + Speeder + Data + Cass. + Literatur. Melden bei 06551/580. Preis DM 750,- supergünstig, weil viel Zubehör!!!

Verkaufe wegen Systemaufgabe C-64 + 1541C + Drucker + 300 Discs + Bücher + Input u. v. m. Bitte ruft schnell an! Nur Mo - Mi von 20 - 21 Uhr! 08642/6697 (Andreas)

C-64 + Knebel(!) Fl. 1541 + Laserdos + Dat. 1531 + F.-Cartridge II (!) + Reset + 2 Joyst. + Lightp. + Lit. + 2 Diskboxen + 23 Cass. u. 120 Disks (beidseitig; hottest & best stuff!): 100% O.K.! VB 750,- DM; (NP 1300,- DM) Tel. 0281/41518 (Markus!) nach 4!

Verkaufe Floppy 1570 + Final Cartridge 3 neu wegen Systemwechsel. Verkaufe weiter Videosp. Atari 2600 + 6 Kass. + ASM Specialh. Nr. 1 + Happyspielesonderh. Nr. 2 u. 3 + 64'er 1/87 bis Nr. 12/87. Tel. 06462/1205 (Stefan) ab 18 Uhr

Verkaufe C-128-D! Zuschlag gegen Höchstgebot! Bitte keine Anrufe. Angebote an: Sascha Hansen, Pongserstr. 36, 4050 M'Gladbach 2

***** Verkaufe C-128 - Booliden ***** Computer im Comp.tisch eingebaut! Hardware: C-128 (mit Exos V3 im 64'er Modus) + Diskdrive 1570 + Drucker MPS 801 + Monitor DM 602 + Lüfter + Hauptstromschalter + Disks + ca. 80 Zeitungen. Preis VB! Anfragen bitte schriftlich an: Axel von Kleist, Zinnienstr. 24, 4700 Hamm 1

Verkaufe CPC 464 + Grünmonitor + Diskettenlaufwerk + 21 Disketten + Modul MP 2. VB DM 700,-. Adr.: Martin Dehnen, Fahrnerstr. 193, 4100 Duisburg 11 Tel. 0203/596447 ab 15.30 Uhr

Verkaufe Seikosha Farbdrucker 1a Zustand, 1 Jahr alt incl. Final Cartridge II (Hardcopy, Floppy-Speeder) für 500 DM (NP.: 1.198 DM) Tel.: 06869/230

Messen zum DEHOCA-Tarif: Im neuen Leistungsheft des größten deutschen Userclubs gibt es für jeden etwas: Zum Beispiel viele Nachlässe auf Eintrittspreise Info: Postf. 14 30, 3062 Bückeburg (Rückporto 80 Pfg.)

Suche Hardware

Mailbox-Freaks drucken sich ihre DEHOCA-Beitrittserklärung selbst aus. Zu finden in allen DEHOCA-Regionalboxen und natürlich in der Verband-Zentralbox 05722-3848.

Suche vollfunktiontsfähige Floppy 1541. Zahle bis 200,- DM. Angebote an: G. Glaser, Tulpenstr. 12, 7907 Langenau

Suche Digitzer! Preis VHB! (möglichst gute Qualität!) Tel. 07627/2117 Suche außerdem Tauschpartner (C-64-Disk). Habe neuste Games. A. Kaufmann, Burtestr. 66, 7853 Steinen

Suche 5,25" Zweitlaufwerk für CPC 464. Tausche Games für CPC (Disc). Auch Verkauf. Schreibt an: Kemal Gakmak, Kolpingsplatz 3, 8550 Forchheim. Eilt - Eilt - Eilt - Eilt - Eilt

EXOS V.3 wird gesucht! Anschlußfertig und lauffähig auf dem C-128! Natürlich einwandfrei! Nicht über 20,- DM! (incl. Porto!) Nehme bestes Angebot. Tel. 04531/81787

Suche Modul namens "Dia-Show-Maker"! Angebote an: Frank Stuckstedte In der Helle 15 4840 Rheda-Wiedenbrück *** C-64 ***

Suche billig guterhaltenen Diskcontroler für ZX Spectrum 48 KB Tel. 06182/5882 Christian Roth

Suche überdringend!!! Netzteil für C-64. Zahle bis zu 30,- DM. Kaufe Soft / C-64 only Disk. Stehe auf Rollenspiele!! Listen/Angebote an: Hans Ambs, Ringstr. 21 a, 8217 Grassau

Der DEHOCA-Service "Public-Pool" für alle Mitglieder vermitteln wir die besten Tagespreise auf Hardware. Großer Gebrauchtmarkt! Info: Postf. 14 30, 3062 Bückeburg (Rückporto 80 Pfg.)

Biete Software

Preisbindung aufgehoben: Bücher und Zeitschriften-Abos bis zu 50 Prozent Nachlaß bei Einsenden des DEHOCA-Wertcoupons. Info bei DEHOCA, Postf. 14 30, 3062 Bückeburg (Rückporto 80 Pfg.)

Achtung C-64-User! Verkaufe das Supersportspiel "Volleyball Simulator"! Keine Raubkopie! Preis incl. Originalanleitung und Versandkosten nur 40,- DM. Tel. 09331/1789 Michael Sieber

Verkaufe 36 Original Games (Tape) C-64. Verkaufe auch alle zusammen um 785,- DM, aber auch einzeln. Verlangt die Liste bei: Hans H., Hauptstr. 14, 2111 Kleinrötz/Österreich

Verkaufe oder tausche Amiga-Originale. Roter Oktober (d) DM 35,-, Terrorpods + Knight Orc je DM 30,-, Arena DM 15,-. Bis bald! Claudio Rieder, Promenade 26, CH-7270 Daves Platz

Kniffel auf C-64-Disk-DM 12,- 4 gewinnt auf C-64 Disk - DM 12,-. Alle Preise + Verpackung; Suche auch Tauschpartner. Jens Kraus, Tannenweg 11, 6688 Illingen 6

Ich verkaufe neueste C-64 (Disk) Games. 10 Disks 10,- DM. Schreibt an: Stefan Wolff, Hillegosserstr. 9, 4800 Bielefeld 17!!!

TRAZ, Giana Sisters, Matchday 2 + Gratisgame für nur 10,- DM. Rückporto beilegen (Vorkasse). Andi Kohmann, Schelmenwasenstr. 6, 7000 Stuttgart 80 Disk nicht beilegen gibt's gratis 64'er.

Verkaufe für Amiga folgende Originalspiele: Pawn, Faery Tale, Uninvited, Western Games zu je 35,- DM. Zusammen nur 110,- DM. Tel. 030-8591510 fragt nach Martin

C-64-Hard-Softw.! Programme ab 1,- DM (Keine Raubk.)! Tolles Zubehör! Info bei: PAW Soft, Wasserwerkstr. 18, 2177 Wingst. Legt 10,- DM bei und Ihr bekommt 25 Prg. auf Disk o. Kass.!

Amiga * Amiga *** Amiga ***** Verkaufen newest stuff zu Toppreisen ** Pro Disk 6,- DM *** Call me on: 0209/778143 (Jörg) ST-Fuck off *** St-Fuck off

Biete allerlei neue Software für Amiga, C-64 bzw. C-128. Ruf doch mal an: Tel. 06441/26597

Verkaufe neueste Software *** z. B. Impossible Miss. II, Winter Edition, Rimrunner usw. Listen anfordern bei: J. Drewes, Forststr. 8, 2167 Himmelpforten

Biete neueste + beste Software zu Toppreisen! Habe z. B. Mini Putt, Ice-Hockey!! T. Braunig, Bahnhofstr. 19, 6713 Freinsheim

Hello AMIGOS!!! Biete aktuelle Amiga-Software zu günstigen Preisen! Auch Tausch! Schreibt an: M. S. Postfach 10 12 31, 4152 Kempen 1

Verkaufe für C-64 neuen Stoff z. B. Platoon, M. L. Wrestling usw. Schickt Eure leere Disks und Geld (pro Game 5,- DM + Porto) an R. Joachimczak, 5000 Köln 90, Josefstr. 64, Tel. 02203/54328!!!

Top-Software für C-64; Spiele + Anwender zu Superpreisen (neue und alte) z. B. Platoon, The Train usw. Liste anf. M. Rohlf, Hasselrade 18, 2300 Kiel 1

Verkaufe für C-64/Plus4 ACE 20,- DM (Disk), Zork 2 (Plus4) für 15,- DM (Disk) bei: Felix Bodenmüller, Tel. 02101/67708 ab 18 Uhr (gegen Vorkasse)

Achtung! C-64-Besitzer! Sie ist da: Die Superdisk mit brandheißen Programmen für nur 5,- DM! Jeden Monat neu! Nur Disk! Näheres am Telefon: Tel. 08041/70233 oder 08041/41943

Wir haben alles für den C-64! Intromaker und Writer brandneu aus USA und Schweden 4 Disks!/20,- DM. Für alle Zocker Topgames wie z. B. (Streetsportsoccer) 10 Disks/20,- DM. Write to: U - G, P.O.-Box 91 66, 4600 Dortmund 30

- Top-Soft - Neuste Soft zu Spitzenpreisen. 10 Disks - 10,- DM. XWX Copy Station, Vennweg 132, 4235 Schermbeck 2

Neu! Sailing Simulator! Spitzen Software für Amiga Kompatible. Info und Bestellungen auf: Anton Lowas, Talstr. 34, 7044 Ehningen. Zwei Disketten mit Handbuch 89,- DM per NN.

AMIGA-Programmer schreibt Top-Intros für die, die mit neuster Software zahlen. Call 07041/44789, Matthias auch Erfahrungs- und Softwareaustausch!!

DREAM GIRLS - brandheiß, pikantes deutsches Adventure mit Supergrafik, 4 Diskettenseiten, C-64/128, 29,95 DM + NN. Th. Harms, Lindemannallee 19, 3000 Hannover 1

Das Video-Film-Rätsel. Ein Super Deutsches Spiel für C-64, DM 19,95 zuzügl. NN. J. Behmer, Im Knick 5, 3170 Gifhorn

Verkaufe PD-Soft für Atari XL-ST!! XL je Disk 3,- DM, ST je Disk 4,- DM!! Suche auch Hardware & Software!! M. Czybulka, Im Mellsig 10, 6000 Frankfurt 50 Tel. 069/520549 schnell!!

***** Moulin-Rouge! ***** Erregende' Wirtschaftssimulation, Deutsch, Disk, C-64, 15,- DM (NN/bar), bei: M. Strebakowski, An der Ludwigshöhe 3, 8832 Weißenburg. Hi to CCW! and fuckings to the lamers of area 7

ATARI ST-User! Biete 3 unbenutzte Originale: Tanglewood 45,- DM, Bubble Ghost 29,- DM, Wizards Crown 49,- DM + 3,- DM Porto. 07731/63278, Ch. Linkert, Heilsbergstr. 8, 7709 Hilzingen

Verkaufe billig meine C-64 Games. z. B. Predator 25,- DM. Spiele sind auf Disk oder Kassette. Habe auch Hardware z. B. Geos-Mouse + Unterl. 60,- DM. Liste von M. Ledwinka, Kreuzackerweg 10, 3571 Wohratal 1

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

* Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!
* Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!
* Kleinanzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „postlagernd" werden **nicht** veröffentlicht.
* Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.
* Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.

Wenn der Durchblick fehlt: Der DEHOCA-Service "Frageaktion" klärt auf im Zusammenwirken mit Firmen und Verlagen. Info:
Postfach, 3062 Bückeburg (Rückporto 80 Pfg.)

Habe neuste Software!!!
Bitte nur in der Zeit von 16.30 - 18.30 Uhr anrufen! (AMIGA)
Tel. 05108/4402

Verkaufe das Supergame ... TRAZ incl. Disk, Porto, Verpackung und deut. Anleitung für 15,- DM!!! Geld an:
R. Jahn, Am Sonnenhang 22,
6204 Taunusstein
Nur Vorkasse! 100% C-64! Wenn das nix is'? C-64!

Atari ST Neue Spiele günstig abzugeben. Außerdem deutsche Anleitung von Gunship und andere.
W. Matthäus,
Lipschitzallee 82,
1000 Berlin 47

Originale mit Anleitung für ehrliche User. C-64: Zoids/K., Arkanoid/K., Delta/K. je 15,- DM Pooyan/K., Pastfinder/D., Quake Minus 1/K. je 10,-DM Bard's Tale 2/D. 35,- DM
Amiga: Phantasie 3 40,- DM
Tel.: 06431/25231

Gratisliste über Public-Domain-Programme für Commodore C-64/C-128 und Amiga und Schneider CPC anfordern bei
Friedrich Neuper,
8473 Pfreimd, Postfach 72.
Bitte unbedingt den Computertyp angeben! Kein Versand an Postlageradressen!

Verkaufe Spectrum 48/128 K Programme z. B.: Elite Collection, Gauntlet 1 + 2, Druid 1 + 2, Lightforce, Dogfight: 2187, Arkanoid, Wizball, Kayleth. Liste bei: T. Schmidt, Herrstr. 53, 4100 Duisburg

---

Verkaufe meine Softwaresammlung. 650 Disketten in 9 * 80'er Boxen (nur komplett) nach 19.00 Uhr. Tel. 07631/2454 - David - Raum Freiburg - 750,- DM - C-64!

Neuste Topsoftware zu billigsten PREISEN! C-64 + Amiga! Info bei Mags in Stuttgart! Adresse siehe ASM 11/87 Seite 110, Spalte 3, 5. von unten!!!

C-64!!! Verkaufe Topgames wie z. B. Strike Fleet, The Train, Power at Sea und andere neue Games. Liste gratis! Andreas Camen, Oslenderstr. 16, 4300 Essen 15.
Tausche auch, schickt Liste!

Haben neuste Software wie Predator, The Train, Platoon usw. für C-64/128! Tel. 0208/687764 (Holger 0208/672515 (Sascha)

Habe neuste C-64- und Amigasoft!
Verlangt noch heute Liste bei:
D. V., Postfach 1 34,
6260 Reiden (CH)

Verkaufe Public-Domain-Software für Atari ST! Liste gegen 80 Pf. Briefmarke bei: Denis Kadell, Holtenauerstr. 12,
2340 Kappeln

Vergebe günstig Topsoftware. Habe great Giana Sisters und vieles mehr.
Greetings to: ORF, NPC, TCM, GHT.
Klaus Eibensteiner,
Hauptstr. 12,
A-3375 Krummnußbaum - Austria

C-64 ** Biete günstig Software für C-64 an. Info gegen 1,10 DM Rückporto.
Ditmar Freitag, Lärchenweg 20,
7820 T.-Neustadt
Es lohnt sich auf jeden Fall!!!

Verkaufe neuste Topsoftware für C-64 + Amiga, superbillig! Contact me:
"TEL." 000835 B,
7000 Stuttgart 80
It's MAGS in 1988

**** Verschenke Software **** keine Raubkopien! C-64! C-64! Info für -,60 DM bei
Th. Brandl, Postfach 12 21,
8418 Teublitz
*** Free-Software ***

Verkaufe Software habe immer das neuste z. B. Predator, Fightmare, Blacklamp, Arkanoid II usw. Für 3,- DM pro Disk. Zuschriften an
Ralf Hess, 5135 Süsterseel,
Dechant-Kamper-Str. 59,
Germany

***** Software für C-64 Diskette ***** Verkaufe Spiele (Platoon, The Train, Bubble Bobble, Combat School ...) für 2,- DM pro Spiel! Liste gibt's für 80 Pf. Rückporto bei:
Thomas Richter,
Heinrich-Kraus-Str. 22
8540 Schwabach

Wir haben immer die neueste C-64- und Amiga-Software. Über 150 Anleitungen für C-64 vorhanden. 100%ige Antwort. Schreibt an:
Postfach 1 30, A-1072 Wien

Verkaufe Platoon für 30,- DM + 1,60 DM Porto. Schreibt an
Holger Hube, Brucknerstr. 8,
6839 Oberhausen.
Vorkasse (dem Brief beilegen)!!!
C-64 only *** Disk

Das Neueste für Amiga und C-64 zum Superpreis. Alles vorhanden also schreibt an
Mario Schott,
Frankenholzstr. 174,
6652 Bexbach
Kein Tausch!!!

C-64 Tape!! Achtung!!! C-64 Tape! So ein Tape gab's noch nie: 30 Top-Games (siehe S. 34!) mit Turbotrans! Für nur 30,- DM oder 80 Pf. für Info.
E. Meier, Postbox 91 70,
4600 Dortmund 30

***** AMIGA Public-Domain *****
10 Disks 55,- DM (200-Disks). Liste gegen Rückporto -
Peter Keim,
5000 Köln 30,
Vogelsanger Str. 34,
Tel. 0221/520765

Erotika - außergewöhnliches Adventure, aufregende Bilder, deutsch, 3 Disk., C-64/128, 29,95 DM + NN. Atari 59,95 DM, Erotika II - 19,95 DM, beide 39,95 DM.
H. Schmidt,
Louise-Schröder-Str. 7,
3000 Hannover 61.

Hey you! Ja Du! Willst Du die neueste Software für Deinen Amiga und dabei auch noch SPAREN? Schreib an:
L L Cool J., Postbox 11 64,
8679 Oberhotzau!
Schnell, diskret, billig!

Der DEHOCA am Telefon: Wer noch mehr über Deutschlands größte Usergemeinschaft und seine Ortsgruppen wissen will, wählt an Werktagen ab 17 Uhr 05722-26939.

Newest stuff for your C-64!! 2,- DM per Disk (beidseitig)! Send Disks and money to:
Postfach 17 04 01,
4800 Bielefeld 17
100% Disks back! With new stuff!!

Handball-Coach, verkaufe Original-Disk für 10,- DM + Porto. Trainieren Sie Ihren Verein, werden Sie Meister, Pokal- oder Europacupsieger. Vermeiden Sie den Abstieg!
Tel. 0441/203208

C-16-zu verschenken-C-16 habe ich leider nicht's, aber Spitzensoftware für den kleinen Geldbeutel. Liste gegen Rückporto.
A. Ficht, Eisenbahnstr. 28,
7613 Hausach

AMIGA: PD-Software: graphics/sound, great disks, price dm 12,50 pro stück. Write for info to:
Fonteine (ANC-Europe),
Crosestein 3314,
3704 NM Zeist/Holland
Phone: (0) 3404-52987 (F-pm)

***** Super Freesoft-Programme** aus allen Bereichen!! Sofort den neuen Katalog anfordern. Bei:
Michael Huber,
Erbsenlachen 52,
7730 VS-Villingen
Rückporto!!!

AMIGA! 10 tolle Spiele für nur 20,- DM! Bestellung per Nachnahme ohne Risiko oder Vorkasse!
Postfach 13 42,
4054 Nettetal 1

*** C-64 * C-64 * C-64 *** DFB-Pokal (Wettspiel um Fußball in Basic) nur 8,- DM incl. Porto/Diskette;
Peter Keim,
Vogelsanger Str. 34,
5000 Köln 30,
Tel. 0221/520765

TRAZ, Impossible Mission 2, 5 weitere Games nach Wahl und 2 Disketten für 10,- DM (Schein) und Rückporto (C-64) bei
Dirk Häberle, Holteiweg 20,
D-7000 Stuttgart 80
zu holen.

-Dream-Circle 1988 - Is searching for new hot contacts on 64'er - We write everyone back:
Archer/DMC/ Postfach 90 03,
2300 Kiel 17, West-Germany
We write 100% back!!
Hi'sss to: Cresh, WCA, Druid, Max of THS and so on Hey AFL!!
Write back!! Only Disk!

Achtung! C-64 Disk *** Biete die aktuellste Software an! Pro Sp. nur 4,- DM! (wie z. B. Platoon, Giana Sisters, Pretador usw.) Bekomme jede Woche neue Software! Adresse:
Martin Kreidl, Erlach 134,
6150 Steinach, Österreich

Fantasy Girl-Adventure Ihrer Träume, Sexmission - erotisch, freches Science-Fiction Adventure, je 2 Disks, deutsch, C-64/128, Supergrafik, je 39,95 DM + NN., beide 59,95 DM + NN.
H. Schmidt,
Louise-Schröder-Str. 7,
3000 Hannover 61

Achtung: Digitalis. Sounds für den Amiga; mit Abspielroutine: 15,- DM pro Disk (10 Sounds) bei:
Frank Winkel, Voßbicke 15,
5275 Bergneustadt,
Tel. 02261/42342
Bar oder Nachnahme!

Superneue Software! Amiga + C-64!
C-64: 10 Disks = 20,- DM
(Age: 2-3 Days!)
Amiga: 10 Disks = 40,- DM
(Age: 1 Week)
Write to:
P. O.-Box 13 61,
2053 Schwarzenbek 1
100% Answer

Orig. Softw. auf Disk mit Orig. Anleitung: Graphik Adv. Creator, Driller, The Bard's Tale, Bubble Bobble, Trivial Pursuit, Seuck. Je DM 30,-!!
Verkaufe außerdem Exos V3 für DM 15,- !!!
T. Gräfe, Woltersweg 16,
2300 Kiel 1

Probleme im Latein??? - Nicht mehr - dank Magister Latein. Über 1500 Vokabeln, ideal zu Lanua Nova/B C-64/C-128 Disk/Tape DM 20,-, Vorkasse
Peter Jansen, Sternbusch 11,
4476 Werlte!!

Verkaufe Top Software! Fordert Liste! Nur 3,- DM pro Game! Habe z. B. Traz, Arkanoid, Test Drive usw.
Schreibt an:
Uwe Pietruschka,
Pfarrer-Wolf-Str. 7,
6806 Viernheim
100% Antwort!

Verk. C-64 Orig. Disk's. Ice Hockey (16,-DM); Kass: Predator, Cobra, Expr. Raider, Wizball, Road Runner, M. Madness u. a. je 14,- DM
D. Seehafer,
Matth.-Grünewald-Str. 14,
3410 Northeim

Biete brandneuste billigste Soft! C-64 + Amiga! Write to:
80, 76, 75, 32, 56, 51, 53, 32, 66. 7000 Stuttgart 80.
Siehe Handbuch S. 135 - ASCII-Code)
MAGS MAGS MAGS MAGS MAGS MAGS MAGS

ATARI XL/Schneider CPC Originale auf Cass., sowie COLECO u. Intellivision Hard- und Software zu verkaufen. Tausch v. Atari XL, C-64, MSX und CPC Games.
Liste bei:
Rosendahl, Am Portekamp 22,
4030 Ratingen 4
Übersetze auch engl. Anleitungen (Rückporto)

C-64 Original Disk/Tape Verkaufe Originale gegen Vorauskasse! Program 10,- DM + 3,- DM Versand. Liste gegen Rückporto bei:
Dieter Schäfer,
Frankenstr. 33,
4240 Emmerich 1

Verkaufe neueste Software auf Cass., z.B. Winter Edition für 20 DM (ca. 30 Spiele) pro Cass. Tausche Games auf Disk. Schickt die 20 DM noch heute ab an:
G. Deggerich, Sandkornstr. 9,
4440 Rheine (nur C-64)

Atari XL/XE Original-Games zu Superpreisen! Spindizzy, 007, Gauntlet I etc. (Kass.). Liste gegen 80 Pf-Rückporto bei:
Stephan Machwirth, Hohlstr. 14,
5407 Boppard

C-64-PD-Software, ca. 60 randvolle Diskseiten mit Utilities, Spiele & Lernprogrammen per Disk, auch einzeln, DM 3,- (+ N 6,- DM).
Georg Bruchmann
Hohenstaufenstr. 7
6500 Mainz 1

Als Anfänger in den DEHOCA!! Dort gibt es viele Vergünstigungen, Angebote, Kontakte, lokale AGs, Superservice. P. 14 30, 3062 Bückeburg (Rückporto 80 Pfg.)

Suche Software

Als Umsteiger in den DEHOCA!! PC- und Networkuser finden im Verband Gleichgesinnte und jede Menge Tips zum anwenden/progr. Info: Postf. 14 30, 3062 Bückeburg (Rückporto 80 Pfg.)

***** AMIGA 500 *****
Suche Druckerprogramm zur Erstellung von Briefköpfen etc. Angebote bitte an:
Gerhard Melzer, Bahnhofplatz 1,
8532 Bad Windsheim

Kaufe/Tausche Programme für Atari ST und MSX I. Außerdem suche ich Software für den C-64.
Schreibt an:
H. Müller, Postfach 13 02,
7257 Ditzingen 1

Suche für AMIGA Beckertext incl. Handbuch (auch Kopie).
Angebote unter 0203/426895

Suche Spiele für C-64 (Tape), z. B. Test Driver, Winter Olympiad' 88. Wer die Spiele abgibt, bitte an:
Thorsten Stomberg, Petkumerstr. 63,
2970 Emden
schicken.

Wir suchen Soft- und Hardware für Amiga und MS-Dos. Wenn Ihr was anzubieten habt, meldet Euch bei:
Markus Münch,
Tel. 06253/4039 (Amiga)
Kai Gabriel
Tel. 06253/4418 (MS-Dos)

Suche DIE ERBSCHAFT u. DAS TESTAMENT. Außerdem suche ich die Lösung für das Adventure SCHATZJÄGER. Schreibt an
Hermann Grassl, Kirchweg 1,
4927 Lüdge, Tel. 05281/77562
ab 18 Uhr - C-64.

Ich suche Software aller Art (nur Originale) für C-64 - Disk. Angebote an:
Müller Albert, Hauptstr. 13,
8909 Wiesenbach.
Bitte nur schriftlich!!!

Hallo C-64 User! Suche Software-Tauschpartner(in) (nur für Disk) für den C-64. Bitte schickt Eure Liste an:
Wolfgang Wangel,
Anningerstr. 23, Stg. 1
A-2340 Moedling/Austria

Suche Original Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer.
Schreibt an
Christian Herweg, Raiffeisenweg 7,
3071 Hassbergen.
Auch andere Originalprogramme, auch Anwender C-64 - Disk!

Suche neue und alte Software für den C-64 Disk mögl. billig. Schickt Eure Listen bitte an
Frank Höfs, Oderstr. 7,
2990 Aschendorf

An die Profis: Suche neuste Software für C-64. Schickt Eure Liste an:
Kim Andersen,
Sylter Str. 3,
2390 Flensburg
Preise angeben! 100% Rückantwort!

Suche für Amiga folgende PRG.: Super Hang on, Obliterator, Interceptor, ECO, Mars Cops, Hotball, Wizball, Gunship, Leathernecks, Dungeon Master u.v.m. Zahle gut!
Tel. 06561/2954
Nach Jürgen fragen - öfter versuchen!!!

Suche Wirtschafts- und Strategiespiele für Spectrum 48K. Tausche oder zahle.
Meldet Euch bei:
Holger Müller, Im Hag 15,
8751 Sulzbach

Suche billige, gute Games (auch PD-Software) für IBM XT (640 KB + Hercules-Karte). Liste (+ Preise) an
Markus Fünfrocken,
Steinborner Str. 28,
5568 Daun-Steinborn
Bitte beeilen!!!

Suche für meinen PC 1512 passende Spiele. Angebotslisten m. Preisen an
Jürgen Meyer,
Nürnberger Str. 44a,
8540 Schwabach

Suche Bücher u. Software (nur Originale - keine Kopien) für den C-64!
Angebote an:
Norbert Wolters,
Auf dem Halben Mond 13,
5138 Heinsberg
Tausch/Kauf/Verk. von Orig. Software

Suche für C-64 Legacy of the Ancients und Ultima IV (nur Orig. mit Anl.)
Angebote an:
Wolfgang Müller, Hauptstr. 13,
8909 Wiesenbach-Unterwiesenbach

C-64 Ich suche billig C-64 Chamonix Challenge, Superstar Eishokkey und Winterolympiade 88 (Tauschmaterial vorhanden).
Schreibt an:
O. Kraft, Gernspitzstr. 16,
8958 Füssen

Suche Spieltrainer für Games auf C-64, oder Pokefinder (sucht Pokes selbst). Wenn da, schnell melden ab 19.00 Uhr. Nach Christian fragen!!!
It's-Soft, Herne,
Tel. 02325/47465

Als Amiga-Freak in den DEHOCA!! Jetzt gibt es bundesweit die Amigasparte mit speziellen Interessen, Public-Domain, Tips und Kontakten. P. 14 30, 3062 Bückeburg (Rückporto 80 Pfg.)

Verschiedenes

Der DEHOCA, Deutschlands größte, beste und vielseitigste Usergroup. Jeder hilft jedem, in der Gemeinschaft liegt die Stärke!!!
Info: Postf. 14 30,
3062 Bückeburg (Rückporto 80 Pfg.)

***** Komplett-Lösung** zu Jinxter, Guild of Thieves, The Pawn zus. 20,- DM mit Karten für ST auf Disk, andere auf Papier.
Ulrich Schäfer, Bachstr. 1,
6349 Siegbach 4 ***

**** Brainwork Arts **** Der Kleistermeister gibt bekannt: SCG is dead! Now we are stronger, now we are: ** Brainwork Arts **. Hi to: Salmi - Popiker -Boss - BB - The Sharks ** The Woolf Says: It's better to be a brainworker!

c16chris

Kostenlos inserieren!!! Auch mit PLK und Tel.-Nummer! In- u. Ausland. Liste mit über 100 Adressen! Wo dies möglich ist? Für nur 20,-DM-Schein bei: E. Meier, Postbox 91 70, 4600 Dortmund 30

Starflight - Süchtiger sucht und bietet Hilfe. Ich habe alle Brocken zusammen und trotzdem meine Probleme mit 192/152. Meldet Euch bitte!!!
Wolfgang Quint,
Tel. 06722/64935,
Am Rosengärtchen 15,
6222 Geisenheim

AMIGA Faszination - Das Magazin für den User auf Diskette. Mit Anzeigenmarkt, Softwaretests und Aktuellem. Jeder kann mitmachen. Leerdiskette und DM 2,– an
AMIGA Faszination,
Werderstr. 60, 4690 Herne 1

Habe noch (fast) alle ASM zu verkaufen. Je DM 5,-. Weiterhin viele andere comp. Hefte wie C + VG, Amstrad User, AMTiX usw. usw.
Tel. 06638/1503 von 16 - 20 Uhr.

ORK - In einem komplexen Postspiel ringen ca. 10 Mitspieler um die Krone im Schwarzen Reich. Regelheft für 2,50 DM in Briefmarken bei
Thomas Naumann,
Blücherstr. 13,
2300 Kiel

Hi Leute, bitte schickt mir umsonst soviel Diskaufkleber wie Ihr habt. Ich nehme auch Angebotslisten entgegen (Fred Krüger lebt)
Martin Schweppe,
Koplinger Tor 1,
3153 Lahstedt 1

Heimarbeit zu vergeben! Gratisinfo
Frank Zaluschak,
Walzstr. 2, 4200 Oberhausen 1

Wer möchte mit mir im Fantasie-Postspiel Dungeons + Dragons Ungeheuer, Monster und Drachen bezwingen? Anfrage:
Marco Thorek, Georgstr. 7,
4690 Herne 2, Tel. 02325(72606

Verkaufe sehr gut erhaltene ASM's: 9/86, 1 - 5/87, 10/87, 12/87, 1 - 4/88, Stück 4,50 DM + 2,- DM Porto.
Tel. 02389/4778 (Gerd)
Nur 17 - 19 Uhr!!!

Tippe C-64-List. für nur 2 Pf. je Zeile ab. Mitschicken: 5 1/4 Disk, Rückporto, Tippgeld! Nur Vorkasse! An:
Thomas Albers, Blumenstr. 25a,
4407 Emsdetten!
Verkaufe Atari-Telespiel!

Suche die ASM-Hefte 1 u. 2/88. Zahle 4,- DM pro Heft. Schreibt an:
Andreas Car,
Von-Brentano-Str. 20,
6050 Offenbach

Suche Mitspieler zu einem Postspiel und habe ein Fußballspiel und ein selbstgemachtes. Meldet Euch bei:
Andreas Höhne, Mozartstr. 10,
4407 Emsdetten

Verkaufe ASM ab der Erstausgabe bis 7/88 für nur 100,- DM + NN. (nur komplett)
W. Lotz, Säntisstr. 66,
1000 Berlin 48,
Tel. 030/7415403

Suche deutsche Pirates!-Anleitung und auch Tips!
Call: 09280/5010 von 14.30 - 17.00 Uhr - Christian

Wer schreibt das "DEHOCA-Spiel"?
System egal, dem Sieger winkt ein PC-AT mit 40 MB und NEC-P 6 col. alle Mitglieder spielberechtigt! Info:
Postf. 14 30, 3062 Bückeburg (Rückporto 80 Pfg.)

Kontakte

Auch 1988 wieder auf 35 Messen!
Spielwettbewerbe auf Hot-Labels starke Gewinne, z. B. von Commodore und Atari - Das ist der DEHOCA,
Info: Postfach 14 30, 3062 Bückeburg (Rückporto 80 Pfg.)

AMIGA AMIGA
Suche Kontakte!!!
Call: 06323/5825
Hi to: LC, TBW, TBK, DX, Helli and TTSC

Call for new stuff
08128/13748
I'm watching for new contacts!
*** The Boss in 1988!!! ***

***** A M I G A *****
Wenn Ihr das Neueste auf dem Amiga wollt, dann ruft an unter der Nummer
08033/2599 (Andreas) oder
08033/2349 (Thomas)

****** The Devils ******
(Parts of new I., Sharks, TDS, SF, PWR)
Contact Mago for the hottest Games! (Originals);
Write to:
Postfach 04 50 02,
2053 Saarbrücken or call:
04151/4369 CPM

C-64 C-64 C-64!
I have the newest stuff: Platoon, BMX-Kidz, BMX Simulator. Write soon to:
Bernd Rausch,
9170 Ferlach,
Lobissergasse 9
A U S T R I A

The Electronic Boys!!
Call us: TFX (C-64) 0212/334860
Zapi Balboa (C-64) 02303/60560
THT (C-64) 0291/8383 or
0291/82101!
Playboy 7007 (C-64) 02307/62852
32 Bit G. (St) 02307/60044
I've (Amiga) 02307/88991!!! See ya!

***** AMIGA-USER *****
sucht Computerclub in der Schweiz. Bin Newcommer.
Info an:
Th. Durrer, Schübelstr. 1,
CH-8700 Küsnacht/ZH
PS: Suche auch Tauschpartner!!!

STOP FREAKS! Here is the Accolade Team! Contact us for C-64!
Accolade Team, Postfach 14 40,
5427 Bad Ems!
Send only Disks! No lamers! Hi to: BB, HTL, G.P., 1001, TNF'77, S.F.!

Contact TDN for new C-64-Soft
only Disk and news! Write to:
H.-J. Mikutta, Heidloge 13,
2878 Wildeshausen
No lamers please!

Achtung! Amiga-Freaks! Achtung! Suche, tausche, verkaufe aktuelle Topsoftware (Orig.) only the newest and the best.
Call 05922/3960 André only 18 - 20 Uhr!!!

C-64 Du suchst wirklich neue Spiele -billig-schnell? Da bist Du bei mir an der richtigen Adresse. Frage nach meinem Angebot. De Vegt Addy, Itskenheerd 11, NL-9363 AV Marum. Tel.: 05944-3517

ATARI ST! We are faster then light! and always lightyears ahead!! ST St! Call Mo. + Do. von 20 - 22 Uhr!!! and only at this times, the hottest number of the universe: Tel.: 0421/585247!

Do you need new Gamesstuff on C-64? Than call 09831/3595 and ask to Matthias. Wichtig!! Nur Freitags 19 - 21 Uhr. Best Greetings from us to: AS, ASTE, Fritzi, Jörg and Jochen.

C-64 C-64 C-64 C-64 C-64 C-64
Habe Topgames für C-64 z. B. Platoon, Airborne Ranger, Volleyball Sim., Traz, Vermeer, Pirates usw. Schickt Disketten an: Happy-Soft, Am Plan 26, 8640 Friesen. Und bei 46ame 16ame gratis!!!

AstroVersand

Knallhart Kalkuliert:

NEU: ACTION-CARTRIDGE: Freezer, Basicerweiterung (siehe Anzeigen im 64er)	97,- DM
FREEZE-MACHINE (neuestes Freeze-Frame) mit Fastload	77,- DM
UTILITY-DISC für FREEZE-MACHINE für nachladende Programme neue Version	27,- DM
FINAL CARTRIDGE III überarbeitete, erweiterte Anleitung (neueste Version)	77,- DM
EXPERT CARTRIDGE Orginal Cat & Corsh neueste Vers. 3.5 nur noch	97,- DM
FINAL CARTRIDGE III & FREEZE-MACHINE zusammen nur	147,- DM
FINAL CARTRIDGE & MAUS Paketpreis	147,- DM
SUPERMODULPORT-ERWEITERUNG (mit Sicherung) speziell für Freezemodule	77,- DM
TURBO-SENSOR-LIGHTPEN Malprogramm auf Disc, Spitzenverarb., Spielkabel	57,- DM
VIDEO-DIGITIZER eintausend, 382 x 288 Punkte! Brilliante Bilder	247,- DM
SOUND-SAMPLER DELUXE für Modulport, super: (auch als Digitall-Hall Echo)	187,- DM
SUPER SOUND DIGITIZER drastisch preisgesenkt! Viele Funktionen, mit Software	97,- DM
Digi View - Video Digitizer für Amiga Version 2.0	327,- DM

Alle Artikel für C64/128. Module mit deutscher Software u. Anleitung, in garantiert neuester Version. Nachnahme Inland + 5 DM (Ausland auf Anfrage). Erweiterte Liste 3/88 (C64/128/Amiga) kostenlos. Vorkasse

ASTRO-VERSAND POSTFACH 13 30 3502 VELLMAR
TAG & NACHT - BESTELLTELEFON: (05 61) 88 01 11

AMIGA neue und alte Programme - billig, schnell! Mache bestes Angebot.
De Vegt-Itskenheerd 11
NL 9363 AV Marum
05944-3517

***** ORION ***** We sell/swap the newest wares from the States and UK! Write to:
Thomas Henn, Zermatter Str. 22,
1000 Berlin 51, West-Germany

Sucht Ihr immer das Neueste für den Amiga oder C-64 z. B. Platoon, Pretator, Vampire? Dann schreibt an:
Michael Kremp,
In der Rotheck 7,
6682 Ottweiler
Kein Tausch!!!

Habe und Suche immer das Neuste für die C-64, Amiga und Atari ST!!! Write to:
ASC, Postfach 08 22 48,
4040 Neuss 1

If you want to be the fastest on the good Atari ST, then Phone:
0421/585247!
But only Monot Don. von 20 bis 22 Uhr (Out Run, Buggy Boy, Giana Sisters, Gauntlet 2, Bodo, Ikari Warriors!)

Brandaktuelle Software für den C-64, Amiga und Atari ST. Write to:
ASC Code 65 83 67 32 80 76 75 32 48 56 50 50 52 56 67 32 52 48 52 48 32 78 69 85 83 83 32 49 (ASC Code)

C-64-AMIGA-MS/DOS. Viele versprechen schnell neu, billig zu sein. Wenige sind es. Bei mir stimmt es! Fragen Sie nach meiner Angebotsliste. Computertyp melden.
De Vegt-Itskenheerd 11,
NL 9363 AV Marum.

STOP - Super-Angebote, Preise, Club, Amiga, Atari, C-16, C-64, IBM, Apple.
Superinfo für 1,- DM:
CMP-Club, Wiechertstr. 34,
D-4030 Ratingen 1
Musikpro. ges. Wahnsinn: Vermittlung, Clubausweis, Kontakte

S8 of Crap is searching for new contacts.
Postfach 12 51 (C-64)
7630 Lahr 1
No fucking lamers
Hi: TNF'77 Gp Hero Das Viech Teb TNS Pogo Soft Merlin of G.X ISF Tcp...

Top-Software, zum Verkauf! Nur ein paar Pfennig! Neuste Games. Echt billig! Only C-64 Disk and Amiga!
TRC, Postfach 20 75,
3252 Bad Münder 2
*** Contact it ** Hot Stuff ***

C-64! C-64! C-64! C-64!
What about contacting ZEP 1888!?!
Send Disks (please no lists!) to:
Postfach 17 04 01,
4800 Bielefeld 17
Disks 100% Back!

**** C-64 -- Amiga - Videos (VHS)**
******* If you search for new stuff. No problem!!
Call: 0261/18734 (MacGyver)!
I sell, for swap with everybody.
Greetings to: MPI, Toss, TRC, A-Teams, Special: Hotline

C. A. T. for the hottest Disks and Sounds. Contact us:
Computer Addicted Trashers C.A.T.
Surfcrack is welcoming all our new members. Special Thanx to WTW.
Hi DOL TSE MR HYDE DNS GKC
04262/6830

Hat Dein Amiga Software-Hunger? Wir haben immer das Neueste!
Write to
Postfach 04 08 41,
5000 Köln 30!
Greetings are flying to. BS1, BST, ABC, Rage, HQC, The General and Hotline, OK.

***** Schweiz *****
Haben immer neueste Software für AMIGA (031/870196) verlangt Mark und C-64 (031/870832) verlangt Reto *** Reto nur Mo + Do ab 18 Uhr und Sa + So.

Shining8 is searching for new contacts. Write to: 10, 26, 9, 13, 13, 5, 18, 13, 1, 14, 14, 5, 9, 3, 8, 8, 15, 12, 26, Str. 18.
7630 Lahr 19. (on Amiga, no loosers, 100% answer) (ABC-Lodes) Hi to: TCP, PS

Amiga: Do you want to be on the next GROUPSLIDE-SHOW? Send your painting to:
Ron Fonteine, Crosetein 33/4,
3704 NM Zeist/Holland.
The disk will be Pd-soft: Bye from ANC Europe.

***** C-64 *** Schweiz *** C-64 *****
Immer die neuste und beste Soft vorhanden!!!
Cal: 061/722293 (ask for Martin)
Anrufen nur zwischen 19 u. 21 Uhr!

***** Super Freesoft-Programme** aus allen Bereichen!! Sofort den großen Katalog anfordern. Bei:
Michael Huber,
Erbsenlachen 52,
7730 VS-Villingen (Rückporto)

Sven Faulhaber's Softwareversand

Hallo C64, C16, C116 und Plus 4 User,
wir sind ein Softwareversand, der Hardware, Anwenderprogramme und die allerneusten Spiele von bekannten Herstellern zu absolut niedrigen Preisen anbietet. Da wir fast alles am Lager haben, können wir sofort liefern. Unsere Versandkosten sind sehr gering (DM 2,50 bei Vorauskasse und DM 5,- bei Nachnahme), ab DM 100,- senden wir sogar versandkostenfrei! Unser neustes Info-Heft (bitte Computersystem angeben) erhälst Du unverbindlich und kostenlos von
SF Soft, Abt. D, Mühlenweg 7, 3401 Seulingen
P.S. Wir haben auch Software und Speichererweiterungen für den VC20!

A M I G A ! ! !
Hat Dein Amiga mal wieder Software-Hunger? Dann bitte schnell melden bei:
Green-Soft,
Postfach 13 42,
4054 Nettetal 1

C-64 ** -- TGSC -- **** C-64**
We're searching for new contacts!!! We have always the newest stuff.
Call us: 05423/2939,
05423/5229 but only till 17 - 22h.

We are searching for new contacts on C-64 & Amiga! If you're faster than light, write to:
Stealer 4 New Order
Martin Schreiber
Wiesbadener Str. 43,
1000 Berlin 49
H to: TSF & Antitrax

New stuff on Amiga and C-64 (TFT) Amiga (XEX): 54465420 504C4B20 3034 3330 30332042 20343030 36204572 6B726174 68203420 Disks und Listen. Antwort (99%) Auch Anfänger!!!

Amiga - T'Pau - 026551031 -T'Pau - Amiga
Amiga - T'Pau - 026551931 - T'Pau -Amiga

Hi MPC is back Wir haben hot Software. Tapes bei
T. Weege 05261/68630
Disks bei
C. Sonnenbaum,
Tel. 05261/13872
Nur CPC 464

Dragon of SCS is searching for new contacts all over the world (C-64)! Write to:
SCS, Postfach 14 51,
8672 Selb
Only catest stuff!
Hi: TAF, STL, HTL, SMS, Zep'88, GCG, HB!!

Contact GDW for stuff on C-64
80, 76, 75, 32, 48, 54, 51, 50, 52, 57, 32, 67, 32, 32, 53, 32, 75, 79, 69, 76, 78, 32, 57, 48
Hi: BAP, GSG, Kay, ASM, TWC 100% Reply

Habe Orig. Amiga 500 Software. Bei Interesse schreibt an:
Olaf Küsel,
Homberger Str. 16,
4030 Ratingen 1

AMIGA Pet Shop Boys AMIGA
ASCII Code: 69, 68, 47, 80, 83, 66, 80, 76, 75, 49, 48, 48, 57, 57, 50, 67, 52, 48, 53, 48, 77, 39, 71, 76, 65, 68, 66, 65, 67, 72, 50!
Hi to: VFL, Shark, TPC,
Metro-Man!!!

Searching for good stuff for C-64. No beginners!!! We have newest stuff for you. Send your list to me:
Michael Mühlhaus,
Mühlenstr. 24, 3440 Northeim

Greetings to: Playwool, Spy, Scania, Bruce Lee, Rube, Berni, Wizard, DDR, AOK

Question: What must you do to get a good C-64 contact?
Answer: Dial 02156/6183 and ask for Thomas (Wizard)!!

ASCII-Code: 43 4F 4E 54 41 43 S4 3A 54 45 47 2F 50 4C 4B 20 30 32 38 39 37 31 43 2F 44 2D 34 30 33 30 * Only 52 41 54 4Q 4E 47 45 4E 20 31 * C-64 Greets to CSG!! Trantor!! ****

Gleichgesinnte, C.- od.- Assembleranfänger meldet Euch! Amiga Soft, Darth Vader absolut sicher und zuverlässig,
Tel. 0043/02231/2850 (nur Fr. 19 h bis So. 19.30 h - Austria)
Hi to: Red Bullllll!

AMIGA 500/1000/2000 und Atari ST
Klubdisk mit Info + Zeitung + Tips und Public Domain gegen 10,- DM beim
Astro Computer Klub,
Karlsmark 3,
2262 Leck
Tel. 04662/4557

The Codemaster: A = 1, B = 2, C = 3, bis Z = 26, O = 27, 1 = 28, 2 = 29 bis 9 = 36.
Look out for the 23, 15, 18, 12, 4, 14, 5, 20, 3, 15, 4, 5, 13, 1, 19, 20, 5, 18, get it.

72, 79, 84, 83, 84, 85, 70, 70, 87, 82, 73, 84, 69, 84, 79, 58, 80, 76, 75, 58, 65, 48, 49, 54, 50, 54, 55, 47, 55, 56, 51, 50, 69, 77, 77, 69, 78, 68, 73, 78, 71, 69, 78, 47, 79, 78, 76, 89, 68, 73, 83, 75, 22, 27, 77, 83, 84, 21

Unter Hardware findest Du den Code, der uns zusammenführt. Brandheiß und superaktueller C-64-Stoff! Look out!!
Codemaster: Write to 16, 12, 11, 28, 30, 28, 31, 28, 29, 3
5000 Köln 30

***** A M I G A *****
72, 79, 84, 32, 83, 84, 85, 70, 70, 32, 63, 32, 84, 90, 67, 32, 33, 32, 80, 76, 75, 58, 32, 48, 53, 56, 50, 51, 54, 32, 67, 32, 32, 51, 49, 55, 48, 32, 71, 73, 70, 72, 79, 82, 78, 32, 33

The New Vectors!!!
Amiga + IBM * No losers please
Call: 02156/3985
The New Vectors
The New Vectors!!!

STOP!!!
We have and are searching for newest ST-stuff!
02191/65149 (ask for TOM)
Hi to: TEX (Dr. Byte), KGB, L16, PP-WPT

We search for new hot Contacts all over the world! No beginners. We are on C-64/Atari ST/Amiga & PC. We are searching for new members, too.
K., Bahnhofstr. 1,
6111 Otzberg 1/FRG

Atari ST: Kaufe/tausche/verkaufe neueste Software. Qualität vor Quantität -also nicht die Menge ist entscheidend! Anfragen an
KRUZIFIX, Tel. 05474/318

--- ASCII-Code ---
68 79 78 32 67 65 77 73 76 76 79 32 80 76 75 32 65 32 48 52 54 52 53 52 32 55 52 51 32 77 69 84 90 73 78 71 69 78 (old + new 64er-Soft)

Vom Handbuch aus könnt Ihr Euch zu uns Poken! Versucht es mal! Beste C-64-1541 Scheiben und günstig! An: Poke 16, 12, 11, 48, 52, 40 56, 51, 54, 3, 44, 53, 48, 48, 48, 11, 15, 5, 12, 14, 51, 48

Günstig new Amiga Soft. Dauerkunden u. Großabnehmer besonders begünstigt! Wer will meine Arbeit Diskjockey abnehmen? Wien u. Umgebung; Dringenst! Suche Dolmetsch!
Darth Vader
Ottakringer Str. 105
A-1160 Wien

Fighting frontier of S.C.F. is looking for new contacts around universe. Call for new stuff
04741/7613 (John)
Hy to all SCF members. Fucking to CCC (Where my Disks) call 64'er

Contact XRC for newest stuff on C-64. Now in CHR$ Language!
88 82 67
80 76 75 46 48 53 51 53 51 53 32 67 53 49 48 48 32 65 65 67 72 69 78 47 71 69 82 77 65 78 89
P.S.: 100% Answer - Write soon

ESC!!! ESC ACE!!!
Wir verkaufen: Test Drive, City Cobra, Leader Board 1 + 2. Liste bei:
A C E, Holthauser Str. 140,
5600 Wuppertal 21
P.S.: Jeder 10. Brief bekommt ein Superspiel!! Wir zählen auf Euch!!!

Hello C-64/Amiga-Freaks!!! I search for new contacts. I have allways the newest stuff! Please write to:
Payerhofer Werner
Sonnenweg 1
8160 Weiz/Austria or call:
03172/4906

S.T.O.P.!
Der Specci lebt! Es gibt so viele begeisterte User! Marktführend in England, auch hier wird er überleben! Info:
ZXUCK, Hörblick 10,
7750 Konstanz
Porto willkommmen!

The Goblins Prod. are searching for new contacts on C-64 Disk!
Call: 09282/5960 (Sven) or call 09282/8191 (bernd) from 14 - 17 Uhr.
We're the newest stuff for you!!

0READA: ?CHR$ (A);: Goto0 1Data 84, 67, 80, 32, 80, 79, 83, 84, 76, 65, 71, 64, 82, 78, 68, 32, 2 Data 56, 50, 50, 48, 84, 82, 65, 78, 83, 84, 64, 73, 78 - Nur Amiga 500! Bin Anfänger!

***** C-64 *****
Wir suchen Kontakte für C-64! (only Disk!)
Call: 06323/5725: Achim!!!
or: 06323/3329: Udo!

ASCII-Codes!! 67 79 78 84 65 67 84 32 84 79 77 32 79 70 32 87 79 68 32 80 76 75 49 49 56 53 52 57 32 67 32 50 48 48 48 32 72 65 77 66 85 82 71 32 55 51 32 70 79 82 32 67 45 54 52

TTG and TMC searching for new contacts all over the world!
Call: 0911/652389 (Alex)
0911/615978 (Olli)
0911/332460 (Michi)
only C-64 Disk!!!

Amiga 500, suchen im Raum Berlin Kontakte zwecks Software-Erfahrungsaustausch. Wizard (ASCII-Code) 80, 76, 75, 32, 48, 55, 54, 49, 49, 56, 32, 67, 49, 48, 48, 48, 32, 66, 69, 82, 76, 73, 78, 32, 52, 55.

Suche noch Kontakte für C-64 und Amiga! Ruft doch mal an:
0751/52647

******* C-64 *******
I am searching for new contacts! If you want a good swapper then write to:
Jeansware, Posfach 12 27,
4840 Rheda-WD
Only D. 100% Answer!!!

Amiga*Amiga***Amiga**
Suche Kontakte zu Amiga-Usern: 80, 76, 75, 32, 48, 53, 56, 50, 51, 54, 32, 67, 51, 49, 55, 48, 32, 71, 73, 70, 72, 79, 82, 78
Amiga***Amiga***Amiga

!- The Incredible Copy Team -!
I'm searching for new contacts,
call: 05201/4040 (Kay)
Hi to: Eloy, ECT, ICC, LTL, Assix, ECM.
Esi please call me up, too.

Annex searchs for new good contacts! ASCII: 80 76 75 32 65 32 48 49 55 49 51 54 or 80 76 75 32 65 32 48 49 55 49 52 56 D-7700 Singen! Only C-64
Only fo hot stuff, Demo-, Intromaker

Let's Party
Cracker in Franken kommt zur Miami-Party! Meldet Euch an bei Sonny:
09105/468 (Alex)! Party ist übers Wochenende! Kosten: 15,- DM!!! C-64

***** The Mad Arains ***** We are searching new contacts all around the world! Write at:
Mvke Hut,
13 Rue Principale,
9459 Longsdorf,
Luxemburg
Hi to: Hotline, Eagle Soft ...

Caos Cracking Crew search new ---contacts call:
0511/480980/482888 or 480610
Greetings to: JCC, FTL, TDH, PCS, SHC, Midnight, Tiger-Soft!

Amiga-Software
Tel. 0251/325660
(zwischen 14.30 und 19 Uhr)

Bunny-Soft!!! New C-64 stuff, write to Bunny-Soft, Sven Hanne,
Pfitznerstr. 8,
6919 Baummental or
call: 06223/46982.
Hi to Matthias and the Mupet Babies and THF and IKB and POW/Fist

Sinclair-Club-Bogen. Das Paradies für alle Spectrumbesitzer. Info gibt's bei:
Dominik Schuster, Fraunhoferstr. 13,
8443 Bogen

Gewerbliche Kleinanzeigen

Neu:
SPEEDTRANS 6128

kopiert speedlockgeschützte Programme. Kopiert ca. 200 Programme und das nur auf Knopfdruck. Preis 50 DM!

Softwarehandel Weber
Hallerhüttenstr. 6
8500 Nürnberg
Tel.: 0911/499103

An- und Verkauf
von Computerspielen

„Die Cassette"

Markt 13
4950 Minden

ATARI ST * ATARI ST**

Umfangreiches Public Domain Angebot je Disk 5 oder 7 DM.

Katalog auf Diskette mit kostenlosem Update-Service für 3.50 DM.

Buchhandlung W. Finke
Kipdorf 22
5600 Wuppertal 1

Atari XL/XE Software

und PD-Service Liste gegen 80 Pf-Rückporto bei

Compysoft
Kreuzstr. 32
6050 Offenbach

NEU * GÜNSTIG * NEU

------FIRMA------
-----TOPSOFT-----
===========
-Amiga-C 64/128-Amiga-C 64/128-
===========
Die neuesten und günstigsten Games.
Gratisliste sofort anfordern!

TOPSOFT
Postfach 4
8133 Feldafing

NEU * GÜNSTIG * NEU

An- und Verkauf
von Computerspielen

„Die Cassette"

Markt 13
4950 Minden

Public-Domain-Software

Für ST, C'64 und PC's auf Markendisketten.
Liste anfordern.
Außerdem aktuelle Software vorhanden

Udo Zwer
Wiesbadener Str. 36
6270 Idstein

Magic-Computerspiele & Telespiele
Versand und Verkauf, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50,
Tel. 0911/48871

topaktuell - billig - zuverlässig sofort **kostenlose** Preisliste anfordern, Versand nur auf Rechnung DM 2,50 Porto pro Bestellung, Verkauf: Mo. - Fr. 15-18 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr Riesenauswahl für alle Systeme!

Amiga-Soccer-Games:
Managerspiel mit 270 Spielern, Maussteuer., DFB-Pokal, intern. Wettbewerbe
Stefan Schwarz
Solitudestr. 84 H
7 Stuttgart 31
40 DM

An- und Verkauf
von Computerspielen

„Die Cassette"

Markt 13
4950 Minden

SAMSON das Tape to Discprogramm

mit dem sich über 400 Programme kopieren lassen, auch Headerlosse. Das Besondere: es wird laufend ergänzt.
Der Preis nur 50,- DM CPC

Softwarehandel F.G. Weber
Hallerhüttenstr. 6
8500 Nürnberg
Tel.: 0911/499103

He Du, ja Du! Suchst Du die neueste Soft für Deinen Supercomputer Amiga?

Write to:
L. L. Cool I of Fun Factory,
Postfach 11 64,
8679 Oberkotzau

Atari ST * Atari ST * Atari ST*
The Sunnyboys/Sharks the only hottest in West-Germany.
Tel. 030/7820545!
i To: AOD, AXE, TEX, TBR, TLF, HTL, Mr. Atari, Bossi, 42-Crew, Gigabiter-Crew (thanx!)

Amiga + C-64 swap Write to:
Mr. Brunpac/TSV
Po-Box 12,
CH-1605 Chexbres
Amiga no swap
only Programing!
HARDRIDER/TSV,
Po-Box 8 42,
CH-1001 Lausanne

Biete Super-Software für den C-64, wie z. B. Giana Sisters, Gryzon, Rastan, Platoon usw. Liste anfordern bei
Dani Heiniger,
Weyernattstr. 21,
CH-3360 H'buchsee oder
beat 0041 63 61 52 03

Suche Programmierer zur Fertigstellung eines Basicprogrammes im Raum Bayreuth.
09231/81118

Wer hilft mir beim Lernen von Maschinensprache (um Demos zu machen)? Gegen max. 10 Tage alte Games. Also Contacts searched. Write to:
The Soft Pirate (C-64)
How ASCII: 80 76 75
A011978
6074 Rödermark 2
*** Thanks ***

If you wanna buy hot stuff then write to:
ZZ, P.O. Box 12 27
4840 Rheda!
1 Side = 1,- DM! Beginners, too. Hey and don't forget: D'll answer of course 100%!!!

Action Directe Swaps new stuff!
67 79 78 84 65 67 84 58 32 80 76 73 32 48 56 52 53 53 50 67
5860 Iserlohn!
Let's swap now!!! Get in Contact! Der Spitz/AD greets!

Peter Parker in looking for new cool contacts ...
Dial 0981/15313
Bazollo Bora to all our friends!

******* HI GUYS *******
we are searching for hot swappers on C-64. Call:
0511/823247 Sven
0511/8236359 Frank
0511/832215 Chris

TLB - The lost boys -
are searching for new cool contacts on C-64/No loosers
Tel.: 02166/30944 (Mario) for new stuff everyday from 14 to 19 p.n.

Contact T N G:
hi to DP, CS, VGG, Wonderboys, TCA, 16BIT, TNCC, DEFCON-1, FSB
For adress watch asm 11 + 12/87 and no fucking lamers please!!!

H S T - Howardsoft-Team-Köln -
Greetings to: TWG - COON - CAOS -TLL - TSI - SKYFORCE - ZAZ - TCW -COCO
Fuckings to: GCC -N5L

Somewhere in space there is a super crew bring you the latest Amiga & C-64 stuff. It's the **T N G** Ascii Codes: 80 76 75 49 50 51 48 48 48 67 in 2900 Oldenburg - West Germany -

Der Schutzbrief für Computer ist da! Teileersatz und Reparatur im neuen Leistungsheft des DEHOCA! Mit 50 Wertcoupons zum Abreißen!
Info: Postf. 14 30, 3062 Bückeburg (Rückporto 80 Pfg.)

Tausche

Als Atari-User in den DEHOCA: Sinnvolle Anwendungen im Rahmen einer bundesweiten Atari-Sparte mit allen Kontakten, PD, DTP, MIDI, Grafik. Info:
Postfach 14 30,
3062 Bückeburg (Rückporto 80 Pfg.)

If you want to buy or swap the latest AMIGA stuff?
Call: West-Germany 040/578350
* Please no lamers!!! *

Hi!!! Verkauf von C-64 Programmen:
5000 Köln 30!
80 76 75 49 51 49 52 48 48 67!!
49 84 79 80 65 75 84 85 69 76 76 69 83 80 82 71 58 50 68 77 49 48 58 49 53 68 77!!!

Tausche und verkaufe neueste Games für C-64 (Disk).
Call: 06071/5864

Tausche Public Domain Sammlung gegen Leerdisks bester Qualität. Also contacts on 64 and Amiga wanted.
Write to:
M. Mossalla,
Gronerlandstr. 9/258,
D-3400 Göttingen, West Germany

Tauschen Software jeglicher Art *** für Schneider CPC-Computer Disc u. Tape --
Schreibt an
Moin-Software-Team, A. Wichers,
Rakenerstr. 1, 4472 Haren-Ems 3

Suche Tauschpartner für C-64. Tausche neue und alte Topgames!!! Schickt Listen, Disks oder ruft an:
Gerald Knoll, Eibenweg 29,
7080 Aalen, Tel. 07361/66360

Tausche Super-CPC-Games ***
CPC *** Habe viele superneue Games.
Ruf an:
Jörg Pien,
Alb.-Einstein-Str. 29,
4920 Lemgo,
Tel. 05261/72453
No beginners! Nur Disc (5 1/4 / 3") Es eilt sehr!!!

*** Suche Tauschpartner! ***
Tel. 0491/14289 (Michael)
C-64! C-64! C-64! C-64! C-64! C-64!
*** Hot! ***

Contact TDN for new C-64 Soft
Only Disk and news! Write to:
H.-J. Mikutta, Heidloge 13,
2878 Wildeshausen
No lamers, please!

Hi Freaks!!! Do you want to swap hot and new stuff??? Then contact us:
SGCS - Int. -, Postfach 14 40,
5427 Bad Ems
No Luser ! ! !

Suche Tauschpartner für die neuste Software!!!
Tel. 0621/709113
Nur C-64 - Greetings to all members of TSP!!!

Suche Tauschpartner für C-64. Habe Top-Games nur Disk. Schickt Eure Listen oder ruft an. 100% Antwort.
Thomas Kwasny,
Heinrich-Lerschstr. 1a,
4352 Herten, Tel. 02366/84399

ASCII 87, 82, 73, 84, 69, 32, 84, 79, 32, 67, 67, 83, 32, 70, 82, 79, 77, 32, 87, 83, 73, 17, 80, 76, 75, 32, 55, 50, 32, 83, 79, 78, 84, 72, 79, 70, 69, 78. - C-64!

***** Hey DEMO-Freaks *****
Suche Tauschpartner für Spitzen-Demos (z. B. von Triangle, Scoop, MT, TJ, WOD, TLS, TT, usw.) auf dem 64'er!!!
Tel. 07361/64850 (Alex)

******** Hi Freaks! ********
Wir suchen zuverlässige Tauschpartner für CPC/C-64! Haben Top-Games!! Schickt Eure Listen oder Disks an:
Torsten Schmidt, Rüsterweg 12,
5900 Siegen 21
100%ige Antwort!

Suche zuverlässigen Tauschpartner für den C-64! Immer neuste Software!!!
Ruft an: 06226/2708 (Alexander)
100% Antwort!! Greetings to BT

C-64 Software! I swap, sell and buy the newest Software for C-64 (only Disks). Please send your list or write to:
Uncle Sam, Postfach 41,
A-2340 Moedling, Austria
I answer 100%

Tausche und kaufe Software für Amiga 500. Liste an:
Martin Barthe,
Leveringhauser Str. 96,
4620 Castrop-Rauxel
*** Alte und neue! Sachen! ***
Amiga Amiga Amiga Amiga Amiga

ASCII-Code: 49 46 20 59 4F 55 20 4E 45 45 44 20 4E 45 57 20 47 41 4D 45 53 20 54 48 45 4E 20 57 52 49 54 45 20 54 4F 20 50 4C 4B 20 30 31 33 38 33 31 20 42 20 35 39 36 4F 4C 50 45

Suche Tauschpartner für aktuellste Software (für C-64).
Call: 0741/8810

C-64 For hottest stuff Amiga
08093/5490
Greetings: TMM, HSS, BB, HQC, Playboy 7007, Motudssr, and to all other 23 Fans!

***** The Prayers *****
Call: 02154/2676.
No looser (C-64)

The Undercover Animal in 4117
*** Contact us for swapping only the hottest stuff on C-64. Write to:
Postfach 41 17,
4972 Loehne 4.
** The Undercover Animal in 4117 **

C-64! ASC II-Code! 67 79 78 84 65 67 84 32 77 76 67 44 80 76 75 32 55 55 49 57 55 49 32 77 44 50 50 49 50 32 66 82 85 78 83 66 85 69 84 84 69 76 32 33 32 72 79 84 45 83 84 85 70 70

Tausche, verkaufe u. kaufe neue Software für C-64 (Disk) und Amiga.
Schreibt an:
Frank Häufele, Drillgasse 6,
8870 Günzburg
Write soon!!!

CPC-User aufgep. Suche zuverl. Tauschpartner/in (Disk). Ruft an unterchreibt
040/7016649
Ich antworte ganz bestimmt!
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Amiga + C-64 Software
Verkaufe/tausche neue Soft. Immer super günstig und aktuelle. Antwort 101%
Ruf an:
Tel. 02164/2274

We are searching for Topic swappartners in the Whole World.
100% Respond. Write to:
Supervisor,
Prinz-Albert-Str. 5,
5300 Bonn 1
No Frgeloader!

Hey C-64 Freaks!
The GCC in Hamburg is searching for new swapcontacts!
Call: 040/5603506 (Michael) or
call: 040/586380 (Heiner)
Good Bye and call soon!!!

Verkaufe + Tausche Originalsoftware für den Spectrum und CPC. Habe: ACE, Bubble Bo., Short Circuit, W. Games (ZX); Trantor, Knight Games, Ghost + 6. (CPC) Suche: Boulderd. Const. K.
02361/59770

Suche Tauschpartner für C-64 nur Disk. Schreibt an
Carsten Beste, Achternstr. 46,
2975 Ganderkesee 2
Tel. 04221/41326 von 12 - 22 Uhr.

Suche Tauschpartner für Amiga 500 Software.
055881122 nach Marc fragen (Schweiz)

Suchen Tauschpartner für C-64
Nur Topgames! Haben Traz, The Train, Garfield, Platoon etc. Suchen Gryzor Rimrunner, Black Lamp, Pink Panther.
Call: 02304/73162 (Occi) o. 7764 (Wido)

Hottest Stuff on C-64 (Disc)!!! Write to:
44 41 4d 41 47 45 20 49 4e 43 - 50 4c 4b 20 30 34 35 36 30 30 20 43 - 32 38 37 30 20 44 45 4c 4d 45 4e 48 4f 52 53 54 - No Loser!!!

Hi Freaks! Tausche und kaufe Amiga-Software!!
Peter Stadmann,
Ungererstr. 108, Apt. 47,
8000 München

Wir, EON, suchen Tauschpartner auf dem C-64 (D + C.) EON hat neuste Soft. Tschüß schreibt bald an:
Toby Baral, 7531 Steinegg,
Schwarzwaldstr. 23, BRD
oder Tel. BRD/07234/6369 (Toby)

C-64 Disk Wer tauscht Thunderchopper gegen Gunship nur Originale. Kaufe noch Buggy Boy Original. Angebot bitte an:
Dieter Schäfer, Frankenstr. 33,
4240 Emmerich 1
C-64 - Disk

Tausche Top Games für den C-64 Disk. Habe absolut die neuesten Sachen.
Thomas Grzech, Alte Uferstr. 12,
4040 Neuss 21
Tel. 02101/70424 (ab 17 Uhr)

Hi C-64 Freaks!
Suche: Giana Sisters, Garfield,
Habe: Platoon, Out Run, To be on the Top (Disk)
Tel. 05659/405
I wait!!!

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Habe immer das neuste. Listen an: Daniel Czogalla, Sommerleitenweg 17, 8489 Eschenbach/Opf.
P.S. Suche Drucker bis 400,- DM.

Tausche neue Software! Echt gute Spiele!
Holger Meier, Roncallistr. 2, 8572 Auerbach, Tel. 09643/3208!
C-64! Egal, ob Anfänger, Suche auch Kontakte! Suche Demo und Intromaker!!!

Tausche Games
Tel. 06109/64266 (Michael) oder 06109/63393 (Dario) only C-64.
P.S. Suche günstig Sega Cartridge.
Hi to: Crooker Boys, Django, UCF, TIM

ASCII Code: Tiger Crew on C-64!!
Write to: 80, 76, 75, 32, 48, 57, 49, 51, 48, 50, 32 67, 32, 53, 52, 52, 51. 32. 75, 65, 73, 83, 69, 82, 83, 69, 83, 67, 72
Greetings to all members of TCW!!!

Suche zuverl. Tauschpartner für (Amiga/C-64...) Software.
Thorsten Groth, Leibnitzstr. 9, 4780 Lippstadt
Antwort 100% oder ruft einfach an: Tel. 02941/13414 ab 18 - 20 Uhr.

Tausche Software nur neueste Games.
Philipp 04462/7159 ab 18 Uhr.
Greetings to: FTL - Alpha Disk - MCC -and wixer Uwe F.

Suche Tauschpartner für C-64. Habe neueste Software aus USA und GB. Listen oder Disk an:
Manuel Beau, Seegefelderstr. 62 d, 1000 Berlin 20

Tausche neuste AMIGA + IBM-Software.
The New Vectors
Tel. 02156/3985,
Keine Anfänger!!!
The New Vectors

XX XX XX C-64 XX XX XX
Do you want to swap Top Games with me? (only Disk)
Then call: 08504/3366
ask for Christian! I swap with everyone!

TACG (C-64) want to swap hot stuff.
Call: 06053/9763
(Jörg ab 18 Uhr)
I have Tretris, Card Sharks, Platoon, Rastan, Giana Sisters. I'm searching Arkanoid 2, Volleyball-Simulator

Hot Stuff * Hot Stuff * Hot Stuff
04151/2201 * 04151/2201 * 04151/2201
C-64/Amiga * C-64/Amiga * C-64/Amiga *

Biete CPC-Spiele auf Disc an, z. B. Arkanoid, Paperboy, Fist ... usw. Suche auch Tauschpartner und Club. Schreibe an:
Nicki Seitz, Nordstr. 13, 7519 Epp-Richen.
100% Antwort!!!!

Earl Bernhard Turbo/Nasa $ 0801 is searching for Amiga and C-64 (Disk and Tape) contacts. Write fast to:
Earl Bernhard Turbo/Nasa, Postfach 10, A-2372 Gießhübl, Austria
Hi ACE, TSK and Tau

If you want to swap the newest stuff an Amiga? Then write to:
K.A.I., P.O. Box 12 11, 8822 Wassertruedingen 1

Hey! Hey! Hey! Suchst Du einen zuverl. Tauschpartner für Deinen C-64/C-128? Dann schicke Deine Liste an:
Stefan Gehria, Hotel Bellevue, CH-3973 Venthône
Only Disk!!!

Contact us: The Scotch Electronix! ASC II:
80, 76, 75, 32, 48, 51, 49, 55, 55, 48, 65, 32, 56, 57, 49, 49, 87, 73, 78, 68, 65, 67, 72, for the newest stuff on C-64.
Please write in Disc! It's fast.

Suche Tauschpartner für Amiga und VHS-Filme. ASCII:
50 4c 4b 31 30 30 39 39 20 43 2c 34 30 35 30 20 4d 47 20 32. Use Smartman! Byw!

C-64 A c h t u n g ! Amiga
Tausche oder verkaufe billigst Topgames für C-64 und Amiga
Write to:
W. B., Postfach 35, A-9010 Klagenfurt
100% Antwort!

I'm searching for hot stuff!!
Call: 040/6536905
No Pac Man Freaks!!!
C-64! C-64!

OREADA:? Chr$ (A): Goto0: C-64
1 Data 87, 82, 73, 84, 69, 32, 84, 79, 32, 84, 82, 84, 67, 2 Data 80, 76, 75, 48, 56, 48, 55, 53, 50, 67, 55, 52, 54, 48, 66, 65, 76, 73, 78, 71, 69, 78

We are searching for new contacts!!
If you want to swap with us, write to:
ISS, Postfach 11, 7239 Ependorf
or call 07404/7808.
We have allthe newest hot stuff! C-64

Suche zuverlässigen Tauschpartner! Habe so ziemlich das neueste!!! Schreibt an:
Marko Magnus, Glückaufstr. 4, 333 Büddenstedt
Only C-64 Disk

Tausche neuste Amiga Software!!
Disks und Listen an
Peter Braasch, Bahnhofstr. 2, 2420 Eutin
100% Antwort!!!

Suche Tauschpartner für Amigaspiele - nur Originale!!!
Michael Obermeier, K.-Steinhauser-Str. 4, 8081 Althegnenberg

Suche Tauschpartner für C-64! Disk! Schickt Listen oder Disks an:
Michael Schmidt, Wilhelmroher Damm 126, 1000 Berlin 26
Greets to Olaf und ASM!

.:0400 03 OF OE 14 01 03 14 3A
.:0408 20 14 04 00 2F 10 OC OB
.:0410 20 30 33 35 30 38 39 20
.:0418 02 2F 33 32 35 30 20 08
.:0420 01 00 05 OC OE 20 31 20
for C-64, ST, MS-Dos and Amiga-Stuff!

Call us for the newest C-64 stuff:
0981/84501 (Michael/Disk)
0981/12915 (Martin/Tape)
Hi's to UNC, GCF and TPC

For the newest stuff C-64 und Amiga write to:
ASC II-Code 80/ 76/ 75/ 32/ 48/ 56/ 56/ 48/ 56/ 48/ 32/ 65/ 32/ 32/ 56/ 48/ 49/ 57/ 32/ 71/ 76/ 79/ 78/ 78

Suche Tauschpartner
Habe allerneusten 64-Stoff. Ruft ab 18 Uhr an:
0751/21888 (Mark)
Auch Anfänger!!!

Wir tauschen und verkaufen Software z. B. Platoon, Out Run ... Ruft an:
04537/556 (Christian) oder schreibt mit Liste an:
Guido Külper, Grüner Weg 12, 2061 Grabau
Nur C-64!!!

*** Contact TBO of the MBC in 5006! ***
.:0400 10 0C 0B 20 30 31 36 32 --
.:0408 38 32 20 03 20 20 20 35 C-64
.:0410 30 30 30 20 0B 0F 05 0C Soft
.:0418 0E 20 35 30 20 20 20 20 --

ASCII-Codes (C-64-Disks): 82/ 65/ 77/ 83/ 79/ 45/ 83/ 79/ 70/ 84/ 47/ 84/ 70/ 73/ 13/ 80/ 76/ 75/ 32/ 65/ 48/ 52/ 53/ 55/ 54/ 54/ 13/ 55/ 52/ 55/ 48/ 32/ 65/ 76/ 66/ 83/ 84/ 65/ 68/ 84/ 32/ 49/ 13 ... No Beginners!!!
Hi to: TPI, The Stranglers, Mask, RCS

Der 'PCS' sucht Tauschpartner für C-64. Ruft uns an:
0551/77216 oder
0551/770161 (only Disk)
Greetings to: Peking & Mambo

Suche Tauschpartner C-64 (Disk). Habe immer allerneuste Software. 100% Antwort!!! Bis bald!
Marc Rong, Lisztstr. 15, 5100 Aachen

Verkauf, Tausch von allerneustem Amiga-Stuff (1 Woche)! Greets to Red-Sector ...
Dennis Dormichian, Hermann-Rotthäuser-Str. 29, 4300 Essen 14,
Tel. 0201535255 (ab 20 h)
(only Disks)

Suche Tauschpartner für den C-64 Schreibt an:
Uwe Klostermeyer, Martha-Schwarzkopf-Str. 3, 8822 Wassertrüdingen
100% Antwort!!!

If you wanna stuff, call the TIW I've T. Train, P.A. Sea, Mini Putt, Skate or die, Apollo 18, Gryzor, Platoon, Predator, To be on Top, BMX, Kidz etc.
Call 04632-1296 (Jens) C-64 Hi AKC!

Hey, we are the HCG!!! Tauschen und verkaufen die absolut neusten und heißesten Top-Games für den C-64 z. B. The Train, Jinxter, Street Sports Soccer, usw. Schreibt an:
J. Klapprodt, Schillighorn 6, 2800 Bremen 66
Tel. 0421/571579

Suche zuverlässige Tauschpartner für C 64 + Amiga. Biete Topgames.
Jürgen Geiger, Brandströmweg 16, 8940 Memmingen

Amiga Artists are searching for new swappingpartners! Call our Factories: 02941/18887 (after 14 h)
Greetinx to: Lightforce, Antrax, TNC... only Amiga Pleez! C 64 is out!

C 64 - Disk
suche noch Tauschpartner!! Habe nur beste Software!
Schreibt an:
V. Wiegand, Postfach 2363, 5820 Gevelsberg

MTA sucht neue Software für C-64 (Disk)!!
Tel. 05241/59970
Special Greetings to DOC of TAD, Kadamann, Olu and all the other C-64 Freaks.
PS. Tel von 15 - 17 Uhr.

ASCII Codes: 87, 82, 73, 84, 69, 32, 84, 79, 32, 66, 66, 67, 68, 67, 32, 80, 76, 75, 32, 65, 48, 49, 53, 54, 53, 50, 32, 55, 56, 57, 48, 32, 87, 65, 76, 68, 83, 72, 85, 84
- Auch Anfänger! Send only new Games/Lists

Wir suchen Kontakte mit zuverlässigen Tauschpartner. Wir haben immer den neusten Stoff wie Bard's Tale 3 usw.
Ruft an:
0203/787462 (Fabian) zwischen 18 u. 20 Uhr. Contact us!

ASCII Codes!! 67 79 78 84 65 67 84 32 84 79 77 32 79 70 32 87 79 68 32 80 79 83 84 76 65 71 69 82 78 68 32 50 48 48 48 32 72 65 77 66 85 82 71 32 55 51 32 70 79 82 32 67 45 54 52

Philip sucht Tauschpartner!!!
Habe immer brandneuste Software!
P. de Knoydt,
Am Klafelder Markt 14,
5900 Siegen 21
Auch Anfänger 100% Antwort.
Greets to all Clubs!!!
Write to me!

TCC is searching hot swap-partners all over the world (C-64 and Amiga)!
Call: 02774/3423 (Timo)
Greetings to: NNC-Essen, Soca, TMB, WBC, FAH, SPI, TMM, MVC, Gen. X usw.

!!! Die U. G. D. O. sucht, tauscht, kauft, verkauft the newest stuff. We are searching for Intro-Demomaker and new and old Games.
Call: 04273/503 (Matthias)
Hi to: T.F.M.

Atari ST-Software!!!
CALL: 02307/60044 ab 16 Uhr!
Hi to: Kadul of OCC, Damage Inc., Mr. President from SSL, Michael (Rheine) and to all members from "TEB"...

Suche zuverlässigen Tauschpartner für den C-64 (nur Disk). Bitte ruft an
02683/43317 ab 14 Uhr bin ich zu erreichen. See you later!

Tausche * Kaufe * Verk.* Soft für C-64 D. Habe: Bl. Valley, R. Thunder, Ikari W. * Ruft an:
02102/472831 (Nils) oder
02102/28979 (Dirk) * Nur von 18 - 21 Uhr *
Hi: Voodoo M., Boss, Robocop the Loser

---

2 Beginners are searching 4 hot contacts on C-64 and Amiga.
For C-64 call: 04531/84403 (Marco)
for Amiga call: 04531/87514 (Sven)
allways hot stuff!!!

Suche zuverlässigen Tauschpartner für C-64 (only Disk)!
Call: 0511/806543 - Calogero ab 18 h
Greetings to: Genesis Projekt and TBE!

Hello User here is the CCA!!! (64) tauschen und verk. Games wie: Ap. 18, Footb., M. II, Pink Panther, suchen Mitglieder in D., bei Kauf je PRG 2,- DM (nach Wunsch). Falls Inter.: Kontaktadr.:
S. Hermannstädter,
Seefelder Str. 12c,
8900 Augsburg

AMIGA*AMIGA***AMIGA**
Verkaufe und tausche Amigasoftware.
Schreibt an:
FND, Postfach 12,
7733 Mönchweiler

CH * C-64/C-128 *** CH**
S.C.C. is looking for some good, fast swapper. Contact us:
S. C. C., Postfach 65 A,
CH-3960 Siders or call:
0271555055 after 18 Uhr

Suche Tauschpartner! für den C-64. Habe neuste Soft! 99,9% Antwort!
Schreibt an:
Veit Wiegand,
Postfach 23 63,
5820 Gevelsberg!!
Greetings to: M + C Soet and all members from Vampire!!

Atari ST*Atari ST***Atari ST**
The Electronic Boys searching for members and swapping partners!
Call: 02307/60044
Mo - Fr. 16 - 22 Uhr, Sa + So 12 - 22 Uhr.

Hot Software (C-64-Disk). Translate: ASCII 80 76 75 48 56 52 57 52 51 67 56 48 54 56 80 70 65 70 70 65 78 72 79 70 65 78 (antw. 100% - Auch Anf.!) Take it and you are the best!!!

---

4 hot Stuff:
Postfach 15 04 67,
5620 Velbert 15
Swapping on: Amiga and ST
Hi: Nellie, Coco, Alf

C-64 -Tape We search for new stuff!!!
Write to:
M. Begendi,
Steinebergstr. 5,
8972 Sonthofen

Intro, Demo- und Lettermaker gesucht!
Wer tauscht mit uns???
Ruft an, von Samstag bis Sonntag unter 09621/14842 (Tommy)! Hello to the Delta Force Team!!!

Tauschen + verkaufen neuste Software.
Listen an:
Mario Mössinger,
Sudetenstr. 20,
6843 Biblis 2 oder
Tel. 06245/7925 (Thorsten) nur C-64!!
100% Antwort (auch Anfänger)

Contact the Generation X for new Amiga and C-64 stuff! Write to:
Marcel Melies,
Wilhelm-Busch-Str. 17,
2300 Kiel 17,
Greetings to: DNS, Starlight, Powerstation, Beasty Boys, Arat Crew, TFD, CBC, Deadline, AFL, TNM, Mr. Ram, Sharks, TSK, Bad Boys, AWC ...

Tausche + verkaufe neue C-64 Software!! z. B. Black Lamp, Tetris, Impossible Mission 2 usw.
Call: 02874/1648 (Jörg)
ONLY Disk!!! (Es lohnt sich!!!)

*** BSC-Factory *** No list + Lami -Send hot stuff!!!
16 - 12 - 11 - 0 - 49 - 48 - 53 - 56 - 57 - 54 - 0 - 3 - 0 - 55 - 53 - 51 - 48 - 0 - 16 - 6 - 15 - 18 - 26 - 8 - 5 - 9 - 14
No luser - only hott stuff!!

Habe/Biete newest stuff on Amiga!! Kontakte im In- und Ausland erwünscht!! Auch Anfänger!!! 100% Antwort!!! Just write to:
The Slaughtergroup,
Posfach 1 31,
A-6130 Schwaz/Tirol

Suche Tauschpartner, C-64, nur Tape! Listen an: Michael Berger, Marler Str. 173, 4650 Gelsenkirchen
Antwort garantiert! Nur Tape!

Here is FLENS from TNS! Only C-64!
.:0400 03 OF OE 14 01 03 14 20
.:0408 14 OU OQ 3A 10 =C 08 20
.:0410 30 32 31 32 38 34 20 OZ
.:0418 2F 32 33 30 30 20 OR 09
.:0420 05 05 20 3M 2F 0=12 ON
Hi to Kiki and Alex in Sri-Lanka!!

Hello Guyz if you wanna swap newest stuff on C-64. Then send discs or lists to Marcus Etzel, Herbstr. 28,
7101 Ellhofen
Hi to: RGE ASC Damage IN and to all other write soon

Suche Tauschpartner für C-64. Habe Topgames und suche Topgames. Auch Anfänger. Ruft mal an 100%ig Antwort.
Andreas Schnaupp,
Norddeutsche Str. 22,
2300 Kiel 14
Tel. 0431/731641

Tausch + Verkauf neuester Software! (Auch Anfänger) only C-64 (Disk)!!!
Markus Daxenberger,
Minervastr. 20,
4294 Isselburg.
Tel. 02874/3518.
See you later!!! 100%ig Antwort!!

Tausche Software für C-64. Habe Topgames wie Power at sea, Platoon. Andreas Härle, Grolandstr. 58,
8500 Nürnberg 10

Suche Tauschpartner für neueste Software!
*** 06462/7938 ***

***** Achtung Austria C-64 Freaks ***** Tausche und verkaufe die neuesten Games. Schreibt an:
Paul Keber, Rosentalerstr. 10,
9020 Klagenfurt oder
Tel. Austria 0463/593013

*** Mr. Pirate** from the IRON-CREW is searching for newest stuff on C-64.
Call: 06109/65913
Hi to: PCC, THT, Alpha Disc, ACE, ASSIX, NSU, TSD! Please no oldies!

Amiga * Amiga**
Newest Stuff, Postfach 11 02,
4807 Borgholzhausen,
Western-Germany

Schweiz (0041) Verkaufe/tausche Amiga-Software,
Tel. 01/850/32/28 (Samy verlangen)

Achtung! Ich tausche mit jedem auf dem 64'er (Disk)! Alte und neue Spiele! Schickt Eure Listen u. Disks an:
S. Ollhoff,
Ehrlicherstr. 4a,
3200 Hildesheim
Answer after 4 days = 100%

Airwolf/New Order is searching for reliable contacts on 64 - Just send some hot stuff!!! Hex-Codes: 10, OC, OB, 30, 36, 39, 37, 35, 35, 04, 2D, 34, 30, 35, 30, OD, 27, 07, 0C, 01, 04, 02, 01, 03, 08, 31

****** Spectrum 48K ******
Suche Tauschpartner. Habe etwa 200 Programme (nur auf Cassette). Listen an:
Oliver Ulrich, Sonnenhang 42,
5207 Ruppichteroth

For new Stuff on C-64 (Disk)
Call: 08321/82174 (Sascha)

Hello C-64 Freaks!!! I'm searching for the newest stuff!!! I've the hottest stuff!!!
Only Disk!!! No beginners!
Dial: 02336/16390 (Kai)

Tausche IBM-Games schreibt an, 84, 111, 110, 105, 32, 13, 75, 97, 105, 116, 108, 101, 115, 116, 114, 250, 32, 55, 13, 55, 56, 57, 48, 32, 87, 84, 205, 84, 105, 101, 110, 103, 101, 32, 50, 13, 13, Dis Amos 666

Moin Freaks!!! Suche zuverlässigen Tauschpartner für C-64/Disk. Habe Games wie: Predator, Captain America, usw. Auch Anfänger! 100% Antwort!! O.K., schreib, o.
Call: 05222/16954!

**0 A$** = "1967797884656784588076753249495956494967475655534832653966858271": A = -1 1 A = A + 2:? CHR$ (VAL (MID$ (A$, A, 2))); IFA (63 then 1 : End: Only C-64! We swap and sell the hottest stuff!

Suche/Tausche Software aller Art für meinen CPC 6128 (nur 3-Zoll-Disc) Habe Top-Games! Schreibt bitte an:
M. Fechter,
Cuxhavener Str. 13,
1000 Berlin 21

To all C-64 Traggles! The Howardsoft Team is searching at cool contacts!
Call: 02203/61961 Ralph!
Not lamers! Hi to: SFC-Fashion 2001 -TMB - TSI - TML - UCV - Gi of TLL -Coon - ZAZ of TWG - CAOS!

Wir suchen Tauschpartner für C-64 und Atari ST.
C-64 (02195) 6267 - Ansgar
Atari ST (02195) 7835 - Patrick

Suche Tauschpartner für C-64!!! Habe zwar gute Games aber keine Kontakte! Bitte ruft mich an
0209/77333 zwischen 15 und 20 Uhr! (Christian) Suche Anwenderprogramme!

C O M T E C
Ex: AEK, TEC, WB on Amiga, C-64
Tel.: 0201/589854

Suche zuverlässigen Tauschpartner
C-64 Disk! abe z.B. Combat School, Wizball, Last Ninja, IK+ usw. Schreibt an:
Oliver Berdi, Charlet Miro,
CH-3823 Wengen * Antwort 100%

Suche Tauschpartner habe Top-Games
Call 05363/3373 or 7506 (C-64 Disk)

Hi***Hi*****Hi*******
Tausch von C-64 Programmen. 5000 Köln 30
80 76 75 49 51 49 51 57 57 67
Bitte eine Liste mitschicken!

T N G is dead! But we break for nothing. After evil police squadrones killed us we're back in a quit new group called so if ya want to contact us make sure that you've the very latest Amiga and C-64 stuff. Try to get in touch with one of the best crews around the globe. Here're our ASCII codes:
80 76 75 48 52 53 54 51 48 67 in
2870 Delmenhorst
Hi VGG, WBS, TCA, Defcon 1, TSD, 16Bit, ATOM, ECE, SOD, TNP, TBB, AF

Neu: Rechnerspezifische Print-Specials mit Klubnews und Tests. Großer Regional- und Juniorteil. Info: DEHOCA, Postfach 14 30,
3062 Bückeburg (Rückporto 80 Pfg.)

ASM-DAUER-POWER

RASTER BIKE

EAS Computertechnik
Ferdinandstr. 16
4630 Bochum 1

startet durch mit 10x RASTER BIKE (Amiga)

Wer mitmachen will, der schreibe eine Postkarte mit dem Kennwort: **EAS**

BATTLE SHIPS

1. Preis: Ein CD-Player
außerdem:
20x Battle Ships (ST)
20x Battle Ships (Amiga)

Wer mit Elite in See stechen will, sollte die richtigen Antworten zu den folgenden drei Fragen auf eine Postkarte schreiben und dieselbe mit dem Kennwort „Elite" versehen an uns schikken.

1. Frage: Welches war das erste von Elite veröffentlichte Programm?

a) Ikari Warriors
b) Kokotoni Wolf
c) Elite

2. Frage: Nennt uns drei Games, die auf dem 6-Pak Vol. 1 zu finden sind.

3. Frage: Auf welcher Kompilation erschien das Spiel „3DC"?

a) Trio
b) Duo
c) Uno

elite

LOGOTRON
RECREATIONAL PRODUCTS

In wenigen Tagen sind die neuen LOGOTRON-Super-Games auf dem Markt

STAR GOOSE, STARRAY und QUADRALIEN werden alle ST- und Amiga-Besitzer in Staunen versetzen! Exklusiv in ASM gibt Herbie Wright von LOGOTRON Euch „einiges an die Hand". Zuvor jedoch gilt es, einige Fragen zu beantworten:

Kennwort: „QUADRALIEN"

präsentiert: QUADRALIEN!

David Whittaker hat die Musik zu QUADRALIEN geschrieben – ein fantastisches Werk eines genialen Sound-Magiers, der für fast alle Computer-Systeme (von Amiga bis Spectrum) Irrsinniges geleistet hat. Daraus ergibt sich gleich die erste Frage: „Nennt uns drei Games, für die David Whittaker Sounds gemacht hat"!
2. Welches war das erste Spiel, das die QUADRALIEN-Autoren (ASTRAL SOFTWARE) schrieben?
a) Xor, b) Herbie goes bananas, c) Wordfinder.
3. Welches Game ist LOGOTRON's bestes Amigaspiel?"
a) Hindenburg, b) Top, c) Starray

1. Preis: 1 CD-Player
2. Preis: die ersten 3 Spiele von LOGOTRON (Amiga oder ST)
3. Preis: 5x QUADRALIEN (Amiga oder ST)

EXOCET SOFTWARE

... ist ein brandneues Label. FOUNDATIONS WASTE ist der erste Titel! Wer folgende Fragen richtig beantwortet, hat die Chance, unter den Gewinnern zu sein!

1. „Was ist eine Exocet?"
2. „Zu welchem Spieltyp zählt FOUNDATIONS WASTE?"
3. „Wo ist der Sitz des Software-Hauses?" (s. auch Bericht, S. 15)

Zu gewinnen gibt's:

10x Amiga-Soft
10x ST-Software
des ersten Produktes aus dem Hause EXOCET!

Kennwort ist der Name des Spiels!

FOUNDATIONS WASTE

ARKANOID

10x ARKANOID für den AMIGA ...

... können diejenigen gewinnen, die die richtige Antwort auf unsere kniffligen Fragen wissen.

Kennwort: DISCOVERY

DISCOVERY SOFTWARE INTERNATIONAL

Und hier sind sie, die Aufgaben:

1. Welches Super-Game mit insgesamt zehn Leveln ist bei DISCOVERY gerade in Vorbereitung?
2. Wie heißt die Technik, mit der bei gefragtem Spiel die riesigen Bobs flimmerfrei bewegt wurden?

ELECTRA

ist ein neues Software-Haus aus Oxford.

Die Firmen SPA, OXFORD DIGITAL und ENTERTAINMENT INTERNATIONAL haben jüngst ein neues Projekt auf die Beine gestellt, das sich ELECTRA nennt. Jason Kingsley und John Wood stellen nun in diesen Tagen ihr Super-Game BETTER DEAD THAN ALIEN vor, das es u.a. zu gewinnen gibt. Ferner noch anderes aus dem Oxforder Hause!!!

Preise: Wahlweise für Amiga oder ST 5x ein Programm-Paket mit BETTER DEAD THAN ALIEN · CRAZY CARS · JAGD AUF ROTER OKTOBER · TRIVIAL · PURSUIT · WINTER OLYMPIAD · ART OF CHESS!!! Trostpreise: 10x BETTER DEAD THAN ALIEN (wahlweise für Commodore Amiga oder Atari ST!) Ist das nix?

S·P·A
Oxford Digital
Entertainment International

Ganz ohne Fragen geht es nicht!

1. Wo befindet sich der Sitz des Hauses ELECTRA?
2. Wer sind die Programmierer von BETTER DEAD THAN ALIEN?
3. Welche drei Firmen haben ELECTRA INS Leben gerufen?

Alles auf eine Postkarte und ab damit an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion!

Kennwort: ELECTRA

BETTER DEAD THAN ALIEN! ALSO BRAIN EATERS FROM THE PURPLE

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 31. Juli 1988: P.S.: Gebt unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

Anwender

Ein Name hält Wort!

Programm: Superbase Professional, **System:** Amiga (GEM-Versionen sollen folgen!), **Preis:** ca. 700 DM, **Hersteller:** Progressive Peripherals & Software, USA, **Muster von:** Markt & Technik, Haar b. München.

Zwei Jahre ist es her, daß die relationale Datenbank *Superbase Personal* für den Amiga erschien. Das Programm errang schon bald die Aufmerksamkeit der Anwender, und es fand sich sogar eine deutsche Firma, die das Programm in einer übersetzten Fassung herausbrachte. Nun hat der Hersteller die neue (amerikanische) Version unter dem Namen **SUPERBASE PROFESSIONAL** veröffentlicht. Laut Hersteller benötigte die Fertigstellung acht Mannjahre. Man darf daher gespannt sein, welche eingreifenden Veränderungen eine derart lange Zeit in Anspruch nahmen. Da die PERSONAL-Fassung schon einige Ausgaben zuvor in der ASM getestet wurde, beschränke ich mich bei der Darstellung der neuen Fassung auf die wesentlichen Änderungen der PROFESSIONAL-Version.

1.) Die Bedienung

Nach dem Laden steht auch PROFESSIONAL komplett im Speicher. Das führt zwar zu Geschwindigkeitsvorteilen, aber weil das neue Superbase um gut 50 Kilobyte Programmcode „schwerer" geworden ist, bleiben bei einem 512K-Amiga nur noch 110K frei. „Verflixt wenig", sage ich mir und schaue das Programm nun genauer an. Am Bildschirmaufbau wurden offensichtlich keine Änderungen vorgenommen. Die „Knopfleiste" mit den Kassettenrekordertasten wurde genauso beibehalten wie die bisherigen Menues. Beim Arbeiten mit dem Programm überraschte mich zunächst der subjektive Eindruck, daß das Programm etwas schneller als sein Vorgänger arbeitet. Auch zur allgemeinen Beschleunigung des Arbeitsablaufes wurde etwas getan, denn die Möglichkeit, anstelle der Maus die Tastatur zu benutzen, wurde stark erweitert. Besonders angenehm ist es, daß man ab sofort Anfragen, die PROFESSIONAL stellt, auch mit der RETURN- und der ESCAPE-Taste beantworten kann. Altgediente C-Benutzer brauchen sich also auch auf dem Amiga nicht mehr unbedingt an die Maus zu gewöhnen (selbst schuld!). Zwei weitere Schmankerl möchte ich nicht verschweigen: Einmal ist die Arbeit mit der RAM-Disk (gilt nur für Amiga-Version!) enorm vereinfacht worden. Gibt man beim Öffnen einer Datei den Namen „RAM:" vor dem Dateinamen ein, kopiert PROFESSIONAL automatisch (sofern der Speicher reicht!) die Datei von der Diskette in die RAM-Disk und arbeitet mit der Kopie. Ab diesem Zeitpunkt fragt man sich dann wirklich, ob Geschwindigkeit nicht doch Hexerei ist. Zum zweiten besteht die Möglichkeit, vor dem Start von PROFESSIONAL verschiedene Parameter anzugeben, die sich auf die Bildschirmgestaltung auswirken. Dies geschieht normalerweise über das INFO-Fenster, so daß die Parameter auch dauerhaft abspeicherbar sind.

Fotos (2): Amiga

2.) Der Maskeneditor

Zwei wesentliche Neuerungen sollen PROFESSIONAL den Weg zur Professionalität ebnen. Die erste ist der Maskeneditor. Der Editor wird auf separater Disk mitgeliefert und ist von Superbase aus oder auch per Workbench aufrufbar. Der Aufruf von Superbase aus ist aber bei 512K nicht möglich, denn dem 110K freiem Speicher stehen gut 180K Programmcode gegenüber. Diese 180K sind aber gut angelegt. Der Maskeneditor enthält nämlich viele Funktionen regulärer Malprogramme und erlaubt es ebenfalls, auf einfache Weise Textelemente in die Maske einzubeziehen. Sogar einzelne Grafiken, die nicht die gesamte Bildschirmgröße umfassen, können als externe Datei festgelegt werden und erscheinen später an der vorherbestimmten Stelle in der Maske. Damit ist PROFESSIONAL endgültig zu einer grafikorientierten Datenbank geworden. Leider hat der Editor einen Schönheitsfehler, denn es war mir unmöglich, einmal definierte Grafikelemente mehrere Arbeitsschritte später wieder zu entfernen. Da half nur das Übermalen „von Hand". Der größte Nachteil ist allerdings die Tatsache, daß Masken unheimlich viel Speicherplatz fressen, denn für Masken wird ein eigener Screen wahlweise in MEDRES oder sogar in HIRES geöffnet. Wenn man beim Arbeiten mit PROFESSIONAL auch noch mit aufwendigen Masken werkelt, schaut einem bei 512K-Amigas häufig der allseits beliebte GURU über die Schulter, der für „Out Of Memory" zuständig ist.

3.) Die Programmiersprache

Die zweite wesentliche Neuerung der Profiversion ist die integrierte „Database Management Language". Diese Programmiersprache ist sehr stark an Amiga-Basic angelehnt; Einstiegsschwierigkeiten sind damit ausgeschlossen. Die Sprache ist ausgesprochen ausgabeorientiert, wie es sich für eine Datenbank gehört, und fügt sich nahtlos in eine 16-Bit-Umgebung ein. Die Kommandos entsprechen der Liste der reservierten Wörter im Handbuch von PERSONAL, aber zusätzlich wurden noch einige andere Befehle implementiert. Unter anderem können sogar Menues definiert werden. Für den Umgang mit der Programmiersprache wurde eigens ein neuer Menuepunkt geschaffen.

Der nun integrierte Editor (ob er die zusätzlichen 50K frißt ?) erinnert ebenfalls an AMIGA-Basic. Damit wird Umgewöhnung zum Fremdwort.

4.) Externe Dateien

Bisher bot PERSONAL lediglich die Möglichkeit, IFF-Grafiken als externe Dateien zu verwalten. Doch wo jedermann nun eine Einbeziehung von Sounddateien erwartete (wie von GoAmiga-Datei bekannt), gingen die Programmierer einen anderen Weg und erweiterten SUPERBASE um die Möglichkeit, ASCII-Texte zu verwalten. Dies stellt meiner Ansicht nach den größten Schritt zur Professionalität dar, zumal die Ausführung auch hier gut durchdacht ist. Es wurde eigens ein Texteditor integriert, der an den AMIGA-ED erinnert, aber in der Bedienung stark verbessert wurde. Im Gegensatz zum ED wurden nämlich jede Menge Shortcuts (Tastaturkommandos) integriert, die zumeist dem Anfangsbuchstaben der englischen Bedeutung entsprechen. Natürlich kann diese Textverarbeitung kein wirkliches Textprogramm ersetzen, da es sich trotz allem nur um einen Minimal-Editor handelt. Mehr darf man aber von einer „hauptberuflichen" Datenbank auch nicht erwarten. Unpraktisch ist allerdings, daß Textdateien die Endung „.sbt" tragen müssen, da sich PROFESSIONAL sonst störrisch weigert, damit zu arbeiten.

5.) Sonstige Neuerungen

Nachdem ich Ihnen nun ausgiebig den Mund wässrig gemacht habe, werden Sie sich fragen: „Kann ich meine alten Dateien auch beim Umstieg auf die neue Version weiternutzen?" Die Antwort lautet: „Ja, aber." PROFESSIONAL ist in der Lage, alle PERSONAL-Dateien zu lesen. Beim Abspeichern wird aber ein anderes Format als bei PERSONAL verwendet, so daß die Sache umgekehrt nicht funktioniert. Auch kann es bei Nutzung alter Dateien mit dem neuen Programm zu Schwierigkeiten kommen, da bei PROFESSIONAL die Liste der reservierten Worte erweitert wurde. Haben Sie also Feldnamen verwendet, die in PROFESSIONAL reserviert sind, müssen Sie diese Felder vor Benutzung komplett umbenennen. Verbessert wurde ebenfalls der Passwortschutz, der nun nicht mehr so einfach zu knacken ist. Allerdings werden die Daten unverschlüsselt(!) auf die Diskette geschrieben, so daß der durchschnittliche Industriespion per Diskmonitor seinem Beruf ungehindert nachgehen kann. Positiv sollen noch zwei Neuheiten beim Ausdruck vermerkt werden. Einmal kann eine Initialisierungssequenz definiert werden, die bei jeder Druckausgabe mit ausgegeben wird. Zum anderen kann der Ausdruck nun sowohl im Text- als auch im Grafikmodus erfolgen. Das ist allerdings immer noch erbärmlich wenig und alles andere als professionell. Leider läßt sich auch beim Grafikdruck der Herr Guru öfter blikken. Abhilfe schafft hier wieder nur eine Speichererweiterung. Interessant im Zusammenhang mit der Textverwaltung ist die neue Möglichkeit des Mail Merging. Damit ist PROFESSIONAL auch als Super-Adressenverwaltung zu gebrauchen.

superbase professional im Asm-test

6.) Gesamteindruck

Im Namen des Testers ergeht folgendes Urteil: Die Programmierer haben ein gutes Produkt noch weiter verbessert und es auch für Profis interessant gemacht. Die Programmiersprache ist leicht zu erlernen und der neue Maskeneditor einfach zu bedienen.

Was leider negativ aufstößt, ist der Speicherplatzverbrauch, der bei Maskenbenutzung unverhältnismäßig stark ansteigt. Zu PROFESSIONAL kauft man sich am besten gleich ein Megabyte-Speicher dazu, da man sonst nicht alle Möglichkeiten ausschöpfen kann.

Ansonsten halte ich PROFESSIONAL für die beste momentan auf dem Amiga erhältliche Datenbank. Lediglich bei den Druckmöglichkeiten liegt auch bei PROFESSIONAL noch einiges im Argen. Der Umstieg von PERSONAL lohnt sich aber nur für echte Profis, denn der Heimanwender wird nicht allein deshalb mehrere Hunderter auf den Tisch legen, um zusätzlich Masken und Texte verwalten zu können. Wann PROFESSIONAL nun auf dem deutschen Markt erscheint und ob eine Eindeutschung geplant ist, ist leider noch nicht bekannt.

Guido Coenen

Positiv: Kompatibel zu PERSONAL, übersichtlicher Aufbau, Geschwindigkeitssteigerung zu PERSONAL, viele Shortcuts, Texteditor integriert, Programmiersprache, Maskengenerator mit vielen Funktionen, Drukkersequenz einstellbar

Negativ: Speicherintensiv, keine Verschlüsselung der Daten, PERSONAL-Dateien teilweise nur nach Editieren nutzbar, Kopierschutz-Dongle, wenig Druckermöglichkeiten, nur in englischer Sprache erhältlich, relativ hoher Preis

Low-Budget-FiBu?

Programm: Readysoft Finanzbuchhaltung, **System:** IBM-PC und Kompatible, **Preis:** ca 100 DM, **Hersteller:** Hofacker, D-8150 Holzkirchen, Tegernseer Str. 18. **Muster von:** siehe Hersteller.

Auf dem Software-Markt werden in letzter Zeit vermehrt Programme zur Finanzbuchhaltung zu außergewöhnlich günstigen Preisen angeboten. Die Firma **HOFACKER** bietet zur Zeit ein solches Programm, **READYSOFT FINANZBUCHHALTUNG**, zum Schleuderpreis von ca. 100 DM an.

Das auf MS-Dos lauffähige Programm wird auf einer einzelnen Diskette zusammen mit einer ausführlichen deutschen Beschreibung und Anleitung geliefert. Diese vom Hersteller als Handbuch bezeichneten Benutzerhinweise sind in einem 42 Seiten starken Heftchen übersichtlich und anschaulich zusammengefaßt. Es werden Hinweise gegeben zur Installation des Programms auf Festplatte. Auch auf einem PC ohne Festplatte kann mit der PC-Finanzbuchhaltung gearbeitet werden. Allerdings erweist sich der Test des Programms auf einem PC mit zwei Laufwerken als ausgesprochen umständlich.

Der Hauptteil des Heftes enthält die Vorstellung und Erklärung der verschiedenen Funktionen des menuegesteuerten Programms. Auch werden verschiedene Anwendungen im Zusammenhang der Finanzbuchhaltung vorgestellt.

Im Test erweist sich die PC-Finanzbuchhaltung als ein Programm, mit dem eine vollständige Buchführung nach den GOB durchgeführt werden kann. Eine Hauptschwäche des Programms, die einen Vergleich mit teureren, marktüblichen Produkten anderer Anbieter nur bedingt zuläßt, liegt in dem Fehlen der Möglichkeit, die verschiedenen Funktionen durch entsprechende Parameterisierung an individuelle Anwendergegebenheiten anzupassen. Weiterhin fehlen in diesem dialoggesteuerten Programm in einigen Funktionen notwendige Benutzerhinweise und Sicherungen, die den Anwender vor fehlerhaften Eingaben bewahren und ein Abstürzen des Programms verhindern.

Im Leistungsvergleich mit teureren Programmen, wie sie von Anbietern wie der *Holland Automation GmbH (HAI-Finanzbuchhaltung)* oder von *Semmerling & Armbrecht (S+A FIBU-Plus)* erhältlich sind, kann dieses Low-Cost-Programm nicht standhalten. Dies ist allerdings auch nicht erstaunlich, wenn man bedenkt, daß marktübliche Finanzbuchhaltungsprogramme häufig ein Vielfaches des hier vorgestellten Programms kosten.

Volker Lohrengel

Positiv: Gutes Preis-/Leistungsverhältnis, vollständige Buchführung nach GOB, übersichtliche Menue-Gestaltung und benutzerfreundliche, 42-seitige Anleitung.
Negativ: Fehlen der Möglichkeit, Programmmodule durch entsprechende Parameterisierung auf spezielle Anwendungsgegebenheiten anzupassen, Sicherungen gegen Fehlbedienung mangelhaft.

PC
Finanzbuchhaltung
Standard Software für Personalcomputer

Mal mal!

Programm: The Graphics Studio, **System:** Amiga (getestet), Apple II GS, **Preis:** ca. 150 DM, **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** 10.

Neues von **ACCOLADE**! Nach einigen Spielen hat man sich dort nun entschlossen, ein Malprogramm für den Amiga (und den Apple II GS) auf den Markt zubringen. **THE GRAPHICS STUDIO** wurde es, wahrscheinlich in Anlehnung an das „Music Studio", genannt, das zwar von Activision kam, an dem aber auch „Audio Light" gearbeitet hat, in unserem Falle allerdings zusammen mit dem Programmierer Greg Hospelhorn, der zudem für das Programmdesign verantwortlich ist. Mir lag zum Testen leider nur die amerikanische Fassung des Programmes vor, was bedeutet, daß mit nur 200 Bildschirmzeilen (anstatt 256 in der PAL-Version. (Ob die allerdings kommen wird, wissen wir leider nicht)) zur Verfügung standen. Und da es die amerikanische Version war, war das Handbuch in (na?) Englisch (genau!). Na gut. Kann man ja. Beim Auspakken (stabiler Karton) kommt einem mal wieder alles entgegengeflattert. Neben der Programmdiskette, dem ausführlichen und gut geschriebenen Handbuch las ich auch noch eine „Registration Card", ein Papier mit den Ladeanweisungen für den Amiga, ein Werbungsheft und eine Polsterung aus Kunststoff wieder vom Fußboden auf. Nach einer normalen Amiga-Ladezeit erschien auf meinem Monitor die Malfläche des Programms. Oben und unten befindet sich je eine Leiste mit einer Menge anwähl(-click)barer Icons. Noch über der oberen Leiste befindet sich, optional, eine Statusleiste, die einem anzeigt, welche Option man gerade angewählt hat. In der Mitte der unteren Leiste befindet sich die 32-Farbpalette, rechts davon einige Muster aus einer modifizierbaren Auswahl von Füllmustern. Auf den ersten Blick scheint einem das alles natürlich etwas ungewohnt und ziemlich verwirrend, zumindest, wenn man bisher mit DPaint II gearbeitet hat. Aber keine Bange, die beiden Leisten lassen sich per Maustaste ein- und ausschalten, und das Bild kann man sowieso, wenn die Leisten sichtbar sind, beliebig nach oben und unten verschieben.

Foto: Amiga

Wenn man sich ein wenig in das Handbuch eingelesen hat, bekommt man einen Eindruck, zu was dieses Programm in der Lage ist, und das ist eine ganze Menge. Linien, Linienzüge, Strahlen, Kästen (auch abgerundete), Kreise, Ovale, verschiedene Pinselformen, Koordinatenangabe, Zoom, Texteinfügungen und ein intensiver Umgang mit Bildauschnitten (drehen, spiegeln, kopieren, löschen) gehören heute ja schon fast zum Standardrepertoire eines guten Zeichenprogrammes. Das „Graphics Studio" bietet hierüber hinaus aber noch Funktionen wie Musterfüllen mit beliebig erstellbaren Mustern, verschiedene Füllarten, das Füllen von Polygonen, die mittels der „Gummiband"-Methode erstellt werden, sowie Color-Cycling und das Erstellen von Slideshows an. Die Geschwindigkeit, mit der die einzelnen Funktionen ausgeführt werden, ist allerdings recht unterschiedlich. Wenn man z.B. mit einem ca. 10x10 Pixel großen, möglicherweise noch abgerundeten Pinsel ein Muster zeichnet, so wird die Geduld leicht strapaziert, wohingegen die „normalen" Funktionen sehr flott vonstatten gehen. So ganz langsam gehen mir allerdings die positiven Punkte aus. Die Zahl der Farben kann man anscheinend nicht eingrenzen, wie das bei DPaint II der Fall ist, die Auflösung kann man nur zwischen Lo-Res (320*200; 32 Farben) und Med-Res (640*200; 16 Farben) wählen, was zwar verständlich ist, aber Verrückte gibt's doch immer wieder. Das IF-Format scheint man ebenfalls vernachlässigt zu haben. Es wird mit keinem Wort bedacht. Die Steuerung erfolgt komplett über die Maus und ist somit nicht tastaturgestützt, was die ganze Sache auch nicht gerade erleichtert. Die Malfläche ist bei Start des Programmes weiß, was ich eher bei einem DTP-Programm erwartet hätte (vielleicht bin ich aber auch nur zu sehr an DP II gewöhnt). Wer DP II hat, sollte sich mit dem „Studio" nicht abgeben, wer es nicht hat, sollte sich beim Kauf besser beide Programme vorführen lassen, um sich für das dem Anschein nach leichter zu bedienende (m.E. DP II) zu entscheiden. GRAPHICS STUDIO? Ganz gut, man muß es aber nicht haben.

Uli

Positiv: Viele Funktionen, teilweise sehr ausgeklügelt; Slideshow möglich

Negativ: IFF?; nicht tastaturgestützt; feste Farbenzahlen

Professioneller

Programm: Hypra-Ass 16, **System:** C16/116/Plus 4, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, **Muster von:** Markt & Technik.

Obwohl der C16 bzw. Plus 4 mittlerweile sehr verbreitet ist, sind viele Programme oder Anwendungen auf diesem Computer noch nicht zu bekommen. Insbesondere die etwas erfahreneren Besitzer dieses Computers warten seit Jahren auf einen echten Makroassembler, ein Terminalprogramm oder einen Pascal-Compiler.
Zumindest ein Wunsch wird jetzt erfüllt. Die Firma **MARKT & TECHNIK** bietet seit einiger Zeit den leistungsfähigen Makro-Assembler **HYPRA-ASS** an. Bei HYPRA-ASS handelt es sich um einen rein in Maschinensprache geschriebenen Drei-Pass-Makroassembler mit integriertem Editor für C16/C116 und Plus4. Er ist aufwärtskompatibel zu HYPRA-ASS 64, das heißt, alle dort erstellten Quelltexte lassen sich auch durch HYPRA-ASS 16 assemblieren.
HYPRA ASS verfügt über keinen echten Full-Screen-Editor, sondern benutzt den etwas modifizierten BASIC-Editor. Dies hat zwei Vorteile: Erstens wird kein kostbarer Speicherplatz verschwendet, und zweitens braucht man sich nicht an die Bedienung eines neuen Editors zu gewöhnen. Insbesondere der erste Grund dürfte für den C16-Besitzer wichtig sein, denn 12kByte sind nicht gerade viel. Der Assembler belegt den Bereich von $1000 bis $2A4B und benutzt den Bereich darüber für Quelltext oder Objektcode.
Trotz dieser Sparmaßnahmen ist die Eingabe von Zeilen recht komfortabel. Praktisch wie vom Basic her bekannt, lassen sich einzelne Zeilen listen, editieren, einfügen oder auch löschen. Die Assemblerzeile hat die gleiche Struktur wie bei einem Standard-6502-Assembler auf dem C64: Label, Mnemonic, Operand; eventuell Kommentar.

Die einzige Ausnahme besteht darin, daß nach der Zeilennummer immer ein Devise (Minuszeichen) folgen muß, da diese Zeile sonst nicht als Assemblerzeile interpretiert wird.
Hier einige Beispiele:
100 – .ba $c000
210 – ;reine Kommentarzeile
220 – lda $14 ; Kommentar hinter dem Befehl
230 – marke ldx $15

Vorteilhaft ist, daß die Zeilen direkt nach der Eingabe formatiert angezeigt werden. Leider erfolgt kein Syntax-Check, so daß Eingabefehler erst bei der Assemblierung festgestellt werden. Allerdings werden unnötige Leerzeichen automatisch gelöscht und dadurch kein Speicherplatz verschwendet.

Wie alle guten Assembler erlaubt auch dieser die Operandenangabe in verschiedenen Zahlensystemen wie Hexadezimal, Dezimal oder Binär. Selbst Rechenfunktionen und logische Verknüpfungen wie

Briefe per Diskette

Programm: Shadow-Writer, **System:** C64, **Preis:** 11,90 DM, **Hersteller:** Thomas Degener, **Muster von:** Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2.

Wer schreibt im Zeitalter der Computertechnik noch Briefe auf Papier? Seitdem die Preise für Disketten so stark gefallen sind, daß diese nur noch Pfennigbeträge kosten, werden auch verstärkt Disketten zur Kommunikation verwendet. Mittlerweile gibt es ja sogar schon ganze Zeitschriften auf Diskette.
Insbesondere Computerclubs oder deren Mitglieder verwenden verstärkt die Diskette als Informationsträger. Das Problem besteht nun darin, daß nicht jeder Computerbesitzer das gleiche Textprogramm besitzt, und somit Texte nicht einfach ausgetauscht werden können.
Genau für diesen Zweck wurde das Programm **SHADOW WRITER** entwickelt. Hier handelt es sich nicht um ein Textprogramm, sondern um ein Programm, welches speziell für Mitteilungen bzw. Briefe entwickelt wurde. Da das Programm speziell für diesen Zweck zugeschnitten ist, konnte der Autor noch ein paar lustige Features mit einbauen.

Im Gegensatz zu Textprogrammen speichert SHADOW WRITER nicht nur den Text, sondern auch alle anderen Eingaben wie Farbwechsel oder Cursorbewegungen ab. Dies führt dazu, daß der Text später so auf dem Bildschirm erscheint, als würde ihn der Schreiber gerade eintippen. Dies sieht natürlich besonders lustig aus, wenn dieser Korrekturen vornimmt oder ganze Sätze umformatiert. Um diese Effekte noch zu unterstützen, verfügt das Programm über einen animierten Zeichensatz. Dies bedeutet, daß statt den üblichen Zeichen, die über SHIFT erreichbar sind, bewegte Linien erscheinen, ein klingelndes Telefon, ein fressender Pac Man oder etwas ähnliches.
Der Texteingabemodus verhält sich in etwa wie der eingebaute Basic-Editor. Es lassen sich Zeichen einfügen, löschen oder ganze Sätze verschieben. Gescrollt werden kann allerdings nur nach oben, wobei die oberen Zeilen nicht mehr erreicht werden können. Über die Funktionstasten läßt sich während der Eingabe die spätere Ausgabegeschwindigkeit in 4 Stufen, von Tippelgeschwindigkeit bis Blitzanzeige, wählen. Möchte man den Text nicht nach oben wegscrollen, so hat man drei verschiedene Arten zur Verfügung, um den Bildschirm zu löschen. Entweder man zerkrümelt, verdeckt oder löscht ihn auf die herkömmliche Art und Weise.
Das Besondere an SHADOW WRITER besteht jedoch darin, daß das erstellte Textfile als ablauffähiges Programm auf Diskette gespeichert werden kann. Der Empfänger des Briefes benötigt später also nur dieses ablauffähige Programm, um den Text zu lesen. Begleitet wird der Text bei der Ausgabe sowie bei der Erstellung durch einen wohlklingenden Sound. SHADOW WRITER besitzt trotz eingebauter Sound-Routine und Super-Titelgrafik 24786 Bytes freien Textspeicher, was selbst für längere Briefe reichen müßte. Leider konnte ich nicht verstehen, warum der generierte Brief mehr als 190 Blocks Diskettenkapatzität benötigt, immerhin sind das ca. 50.000 Bytes. Da eine solche Länge natürlich eine lange Ladezeit benötigt, liefert der Autor einen leistungsfähigen Kompaktor mit. Zwar ist dies sicherlich nicht die beste Methode, jedoch gelingt es diesem Kompaktor, in wenigen Minuten aus 198 Blocks ca 48 Blocks zu machen.
Betrachtet man den Preis von 11,90 DM, so kann man SHADOW WRITER sicherlich empfehlen. Der mitgelieferte Kompaktor stellt einen weiteren Pluspunkt da, da er auch für andere Programme eingesetzt werden kann. *Frank Brall*

Positiv: Sound integrierbar, zahlreiche Befehle, animierter Zeichensatz, gutes Preis/ Leistungsverhältnis, schnelle Kompaktor im Preis enthalten
Negativ: Brief muß erst kompaktet werden

Makro-Assembler

NOT, AND, OR, GLEICH, KLEINER oder GRÖSSER sind kein Problem. Entgegen vielen anderen Assemblern können Labels beliebig lang sein und Werte zwischen $0000 und $FFFF besitzen.
Das Wichtigste dieses Assemblers sind natürlich die Makros. Makros sind meist kürzere Befehlsfolgen, die im Quelltext häufiger vorkommen und deshalb unter einer gemeinsamen Bezeichnung zusammengefaßt werden. Dies erspart Eingabezeit bei häufig verwendeten Befehlsfolgen, außerdem ermöglicht es Makros, Programme aus bereits getesteten Modulen, zusammenzusetzen. Jedes Makro besteht aus einem Makro-Namen, mit dem er aufgerufen werden kann. Einem Makro lassen sich auch beliebig viele Parameter übergeben, wodurch ähnlich modular programmiert werden kann wie in einer Hochsprache.
Auch bei den Pseudobefehlen sieht es nicht schlecht aus, allerdings haben sich die Autoren hier weniger an die Standard-Bezeichnungen gehalten. Trotzdem ist praktisch alles vorhanden, was sich der Assemblerprogrammierer nur wünscht. Neben den Standard-Befehlen lassen sich beispielsweise auch ASCII-Texte mit einbauen, Adressen ablegen, Bytes ablegen oder sogar andere Quelltexte mit einbinden. Auch die bedingte Assemblierung mit der IF/ELSE/END- oder IF/THEN-Funktion ist möglich.
Insbesondere für den C16-Besitzer ist der Pseudobefehl „.ob" interessant, da man mit ihm direkt auf Diskette assemblieren kann. Dies ist bei Speicherplatzmangel oft unumgänglich.
Natürlich unterstützt der Assembler auch einen Drucker. Über den Pseudobefehl „.li" läßt sich das Assemblerlisting oder die Symboltabelle formatiert auf jedem beliebigen Ausgabegerät auslisten.
Natürlich ist es auch die Geschwindigkeit, in der ein Assemblerlisting assembliert wird, ein wichtiges Kaufkriterium. Im Test zeigte sich, daß 45824-Byte-Source-Code in knapp 8 Minuten auf Diskette assembliert werden. Diese Zeit ist zwar nicht gerade atemberaubend, liegt jedoch im Vergleich zu anderen Assemblern gar nicht mal so schlecht. Getestet haben wir die Assemblierung am Assembler selbst, da dieser als Source-Code auf Diskette mitgeliefert wird. Überhaupt war es eine gute Idee, den Source-Code mitzuliefern, denn so hat der Programmierer die Möglichkeit, die enormen Fähigkeiten dieses Assemblers noch weiter zu verbessern.
Alles in allem kann man wohl zu recht behaupten, daß HYPRA-ASS der zur Zeit leistungsfähigste Assembler auf dem C16 bzw. Plus4 ist. *Frank Brall*

Positiv: Standard-Syntax, echte Makros definierbar, zahlreiche Pseudo-Befehle, bedingte Assemblierung, einfache Bedienung.
Negativ: kein Full-Screen-Editor, kein Syntax-Check während der Eingabe.

Es war schon immer etwas teurer...

Programm: Guide, **System:** IBM-PC und Kompatible, **Preis:** ca. 390 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** BSG Software, Bernd Götz, Haltenweg 3, CH-8802 Kilchberg.

GUIDE wird vom Hersteller **BSG SOFTWARE** als eine „komplette und luxuriöse und dennoch effizient arbeitende Menüführung für IBM-kompatible Personal-Computer" angepriesen. Dem ist erst einmal nichts entgegenzusetzen. Die Menüführung kann den verschiedensten Bedürfnissen folgend eingerichtet werden, bis zu 24 Menüpunkte können installiert werden, und eine umfangreiche Verschachtelung in Untermenüs wird ermöglicht. Der Hersteller hebt aber gleichzeitig in seiner Werbung darauf ab, daß über diese Menüfuhrung das Arbeiten mit dem „nicht sehr anwenderfreundlichen" MS-DOS erleichtert wird. Hier entsteht schnell der Eindruck, daß der PC-Anfänger sich nur die neue Benutzeroberfläche kaufen muß, und schon geht alles wie von selbst. Wer dies glaubt, erliegt einem Irrtum. Zwar ist das Arbeiten mit einer bereits eingerichteten Benutzeroberfläche sicherlich sehr erleichternd, aber zunächst muß GUIDE den eigenen Bedürfnisse entsprechend eingerichtet werden, und dazu benötig der Anwender unbedingt MS-DOS-Kenntnisse.

Der Anfänger ist daher darauf angewiesen, daß ihm jemand GUIDE einrichtet, oder er muß sich neben grundlegenden Kenntnissen zum Betriebssystem auch noch die Handhabung von GUIDE aneignen. Sie ist daher nicht zu vergleichen mit einer Benutzeroberfläche wie z.B. *Gem* von Schneider. GUIDE ist weitaus schwieriger zu installieren, bietet dafür aber eine richtige Benutzerführung, die speziell auf eigene Bedürfnisse angepaßt werden kann. Es bedarf schon einiger Arbeit, um alle Anwendungen und Utilities von Festplatte zur besseren Übersicht in die Benutzerführung einzubauen.

Das Menüsystem selbst, mit dem der Anwender in Zukunft arbeiten soll, wird zunächst in allen Teilen erstellt. Dabei gibt es einige Vorgaben, die aber nur als Vorschläge zu verstehen sind. Im Original werden im Hauptmenü die Menüpunkte „Anwendungen, Programmentwicklung, Kommunikation, Spiele, Test-Menu" vorgegeben. Auch die Untermenüs sind mit Vorgaben versehen. Beim Ändern und Erweitern des Menüs ergaben sich zunächst Schwierigkeiten, da das Handbuch nur bedingt Hilfestellung leistet. Das Handbuch ist wie eine Programmbeschreibung aufgebaut, d.h. es ist den Funktionen des Systems folgend gegliedert und nicht an Problemstellungen, die sich bei der Einrichtung und Benutzung ergeben, orientiert. Nachteile ergeben sich dabei daraus, daß nur die einzelnen Funktionen genau beschrieben werden, ohne diese im Funktionszusammenhang des Systems zu erläutern. Der Anwender blättert und rätselt und ist irritiert. Eine bessere Hilfestellung ist hingegen die Hilfefunktion im Programm selbst.

Zu jeder Menüfunktion erhält man über die Funktionstaste F2 anschaulich erklärende Beschreibungen. F1 beinhaltet allgemeine Erklärungen.
Über die Funktionstaste F3 können Änderungen und Erweiterungen des Menüsystems vorgenommen werden. – Es wird ein Menü aufgerufen, das folgende Funktionen enthält: MenuMaker, MenuMaker Allgemein, General-Schutzwort, Kommandoprozessor, Kommandozeile, Menu.
In Menu können dem Anwender häufig zu verwendende Funktionen und Befehle (MS-DOS-Befehle, Utillities usw.) bereitgestellt werden. Kommandozeile und Kommandoprozessor bieten Öffnungen der Benutzerführung zum Betriebssystem MS-DOS. In Kommandozeile kann jeweils ein DOS-Befehl, in Kommandoprozessor können beliebig viele Befehle eingegeben und mit Return abgeschickt werden. Über die Eingabe von EXIT gelangt man zurück in die Benutzerführung. Mit General-Schutzwort kann das System vor unberechtigtem Zugriff gesichert werden. GUIDE besitzt drei Schutzwort-Ebenen. Die unterste ist die Schutzwort-Ebene des Programmms, die mittlere sichert die Menüs vor unberechtigtem Zugriff, und die oberste sichert alle überprüfbaren Zugänge zur Kommandoprozessor-Ebene und schützt das gesamte Menüsystem. Über MenuMaker Allgemein können u.a. Untermenüs erzeugt werden. Hier werden alle erzeugten Untermenüs angezeigt, und es können Änderungen vorgenommen werden. Die Einbindung in bereits vorhandene Menüpunkte des Systems erfolgt über den MenuMaker. Der MenuMaker stellt folgende Funktionen bereit: Edieren, Einfügen und Löschen von Menüpunkten, Schutzworteingabe, Batchdateien edieren, Hilfefenster edieren und löschen, Kopfzeilen edieren, Farben ändern und MenuMaker beenden. Mit diesen Funktionen kann das zu bearbeitende Menü nach eigenen Wünschen gestaltet werden, mit F2 aufzurufende Hilfefenster können zu den einzelnen Menüpunkten erstellt und das Aussehen und die Farbgestaltung der Menüs können verändert werden.

Das über die Funktion Hilfefenster edieren bereitgestellte Menü ist nicht in allen Funktionen ablauffähig. Zwar kann der Hilfstext editiert werden, aber Schreibvorder- und Schreibhintergrund wie auch Bildschirmposition und Fenstergröße können nicht frei gewählt und verändert werden.

Von sehr wesentlicher Bedeutung ist die Funktion „Ediere den Menupunkt". Hier wird der Name des Menüpunkttitels eingegeben und festgelegt, was dieser Menüpunkt beinhalten soll. Der Menüpunkt kann als Untermenü definiert und über „Name Programm" mit einem bereits über MenuMaker Allgemein erzeugten Untermenü verbunden werden. Wahlweise können Menüpunkte als Programme, DOS-Befehle oder Overlays definiert werden, und es kann bei DOS-Funktionen und Programmaufrufen eine Eingabeaufforderung für Namen eingebaut werden. Wo die Programme, die aufgerufen werden, auf Festplatte zu finden sind, ist in einer zugehörigen Batchdatei festzulegen.

Geschrieben wurde GUIDE in der Programmiersprache Modula 2. Die Programmorganisation beruht auf einem Basismodul und mehreren Overlays. Die Erweiterung durch eigene Overlays ist möglich, allerdings nur in Modula 2.

GUIDE ist recht ordentlich gearbeitet und eignete sich insbesondere durch seine Erweiterbarkeit als Menüführung. – Nur hätte ich bei einem stolzen Preis von fast 400 DM etwas mehr erwartet!

Volker Lohrengel

Positiv: Unbegrenzte Verschachtelungstiefe, wandelbares Hilfetextsystem, geringe Speicherplatzbelegung, Möglichkeit des Einfügens eigener Overlays.

Negativ: Preis/Leistungsverhältnis, Menü zum Erstellen von Hilfsfenstern nicht in allen Funktionen ablauffähig.

The Eye-
Augen seid wachsam!

EYE

REGISTERED TRADE MARK APPLIED FOR

1 TO 4 PLAYERS

AGES … TO 107

PERFECTLY SIMPLE — SIMPLY PERFECT

AMSTRAD CPC

Erhältlich für Commodore 64, Schneider CPC und atari ST. Demnächst auch für Commodore Amiga und IBM-PC.

Schon als Brettspiel ist es der totale Renner. Jetzt kommt die Computer-Umsetzung… Das Ergebnis ist einfach perfekt. Und außerdem perfekt einfach. Sinn der Sache ist es, Farbfelder zu besetzen, bevor einer der Gegenspieler es tut. Und das kann ganze Familien in Atem halten. 1 - 4 Spieler können gegeneinander antreten.

ENDURANCE GAMES

Ariolasoft GmbH, Postfach 1350, 4830 Gütersloh,
Vertrieb Österreich: Karasoft, Vertrieb Schweiz: Thali AG

ariolasoft

Able One – Die PC-Gesamtlösung!

Programm: ABLE ONE, **System:** IBM-PC und Kompatible, **Preis:** ca. 498 DM, **Hersteller:** Able International, **Muster von:** MLS, M.L. Schmenner, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg

Da die Hauptanwendung eines Personalcomputers wie dem IBM PC fast immer im Bereich Textverarbeitung oder Datenverwaltung liegt, hat sich die Firma **ABLE** was Nützliches einfallen lassen. **ABLE ONE**, so nennt sich das geniale Programm dieser Firma, es vereint die sonst nur einzeln erhältlichen Anwendungen wie Textverarbeitung, Kalkulation, Kommunikation und die Aufgaben einer Datenbank zu einem einzigen Gesamtprogramm. Ganze 358353 Bytes bringt das riesige Werk auf die Waage. Trotz dieser zahlreichen Eigenschaften kostet dieses Programm nicht viel mehr als ein Textprogramm der LOW COST-Klasse.
Das Programm wird auf zwei Disketten zusammen mit einem fast 300 Seiten starken Handbuch ausgeliefert. Erwähnenswert ist, daß es sich hier bereits um eine deutsche Übersetzung handelt, da dies bei LOW COST-Produkten noch nicht die Regel ist.
Die Installation erfolgt über ein mitgeliefertes Installationsprogramm, welches allerdings lediglich die einzelnen Files auf den Zieldatenträger kopiert. Auf diese Weise läßt sich das Programm wahlweise mit Diskettenlaufwerken oder mit einer Festplatte betreiben. Bemerken möchte ich, daß das Installationsprogramm kein Unterdirectory erstellt, wie es eigentlich üblich ist. Aus diesem Grund kann es schnell passieren, daß man das Hauptdirectory der Festplatte verstümelt.
Nachdem man das Programm gestartet hat, was bedingt durch die Länge einige Sekunden dauert, meldet sich dieses mit einem Pulldown-ähnlichen Hauptmenü. Über Cursortasten läßt sich einfach und übersichtlich bestimmen, welche der zahlreichen Anwendungen aufgerufen werden soll. Auffallend ist, daß sowohl bei der Wahl eines Menüpunktes als auch bei späteren Eingaben ein lästiges Schneegeflimmer entsteht. Offensichtlich schreibt das Programm direkt in den Bildschirmspeicher, ohne auf den Strahlenrücklauf Rücksicht zu nehmen. Ob es allerdings eine Möglichkeit gibt, diesen Schnee zu vermeiden, konnte vor Redaktionsschluß nicht mehr geklärt werden.

Obwohl diese Maßnahme der Bildschirmbearbeitung auf schnelle Funktionen deutet, zeigte so manche Eigenschaft das Gegenteil. Zumindest bei der Textverarbeitung überzeugte das Programm nicht in seinen Ausführzeiten. Bereits das Einfügen eines Absatzes bedeutet eine kleine, aber sichtbare Verzögerung für das Programm. Auch das Öffnen eines Pulldown-Menüs ist nicht gerade als blitzartig zu bezeichnen, insbesondere dann, wenn Daten von Diskette bzw. Festplatte benötigt werden.
Trotz dieser kleinen, aber erwähnenswerten Mankos überzeugte das Programm durch seine Vielseitigkeit. Über wenige Knopfdrücke gelangt man von einer doch recht leistungsstarken Textverarbeitung in eine Tabellenkalkulation oder sogar in ein Modemprogramm. Durch dieses Modemprogramm hat man so die Möglichkeit, Daten oder Texte, welche ebenfalls über das Programm erstellt werden können, an andere Teinehmer zu übertragen. Andererseits lassen sich natürlich auch wichtige Informationen oder Daten aus bekannten Datennetzen oder Mailboxen per Knopfdruck abrufen. Da fast alle nur denkbaren Übertragungsparameter über das Programm eingestellt werden können, ist man hier sehr flexibel.
Der Programmteil KALKULATION erinnert etwas an bekannte Programme wie Multiplan. Auch hier lassen sich auf einem tabellenartig angeordneten Blatt mehrere Daten übersichtlich darstellen und miteinander verknüpfen. Über spezielle Formeln lassen sich Zusammenhänge definieren, welche dazu führen, daß eine Änderung einer einzigen Zahl die gesammte Kalkulation beeinflußt.

Ein weiterer Programmteil von ABLE ist die Datenbank. Obwohl die Datenbank in ihrem Aufbau ähnlich aussieht wie das Kalkulationsblatt, besitzt sie eine völlig andere Funktion. Es lassen sich eigene Masken kreieren, in denen die einzelnen Felder mit unterschiedlichen Attributen, wie alphanumerisch oder Ganzzahl ausgezeichnet werden. Das Programm erlaubt es sogar, bestimmte Eingabebedingungen und Verknüpfungen festzulegen, welche bereits bei der Eingabe kontrolliert werden. Wie bei anderen großen Datenbanksystemen lassen sich auch Relationen zwischen zwei verschiedenen Datenbanken herstellen. Auf diese Weise kann man durch den Informationsgehalt mehrerer Datenbanken neue Daten gewinnen bzw. errechnen.
Im Gegensatz zu vielen Konkurrenzprodukten, die für Grafikdiagramme oft ein Zusatzpaket benötigen, kann ABLE-ONE dies bereits von vornherein. In diesem Zusammenhang werden nicht nur EPSON-Kompatible sondern sogar Typenrad-Drucker und sogar Plotter unterstützt.
In allen Programmteilen erfolgt die Auswahl der Funktionen über ein Pulldown-Menü, welches durch die Taste F9 aufgerufen wird. Mit Hilfe der Cursortasten lassen sich so Zeilen verschieben, kopieren und vieles mehr, egal, ob man sich in der Tabellenkalkulation oder im Textprogramm befindet. Bei Eröffnen einer neuen Datei bzw. einer neuen Arbeit wird ein weiteres Window für das Directory geöffnet. Auch in diesem Window hat man die Möglichkeit, die einzelnen Files per Cursortasten anzuwählen, das lästige Eingeben des Filenamens entfällt.
Alles in allem kann man wohl sagen, daß ABLE im Komfort und seiner Vielseitigkeit, insbesondere bei einem Pries unter 500 DM, kaum zu überbieten ist. Es versteht sich von selbst, daß ein ausführlicher Test dieses Programmes den Rahmen unseres Heftes sprengen würde, ich hoffe jedoch, daß es mir gelungen ist, einen Eindruck über dieses Programm zu vermitteln.

Frank Brall

Positiv:
Moderne übersichtliche Benutzeroberfläche
Komplettlösung mit Textverarbeitung, Datenbank, Kalkulation, Kommunikation, Grafik
Umfangreiche deutsche Dokumentation
Gutes Preis/Leistungsverhältnis

Negativ:
Bildschirmoperartionen erzeugen bei manchen Systemen „Schnee"

Schnelle

Programm: B-TREE ISAM, **System:** IBM PC und Kompatible, **Preis:** Ca. 500 Mark, **Hersteller/ Bezugsquelle:** ENZ – EDV-Beratung GmbH, Wetterauer Straße 12, 6380 Bad Homburg 6
Zu den sinnvollsten Anwendungsgebieten für Computer zählt nach wie vor die Datenverwaltung. Auch hier kommen immer wieder neue Tools und Programme auf den Markt, die den Zugriff effizienter und schneller bewerkstelligen.
Für die Freunde des neuen Compilers TURBO-PASCAL 4.0 gibt es mittlerweile eine leistungsstarke BTREE ISAM-Verwaltung. Das **BTREE-ISAM**-Paket besteht aus einer Diskette sowie einem deutschen Handbuch. Die Diskette enthält, wie heute fast üblich, den gesamten Source-Code incl. UNIT- und Include-Dateien.
Die BTREE-ISAM unterscheidet Datensätze und Schlüssel, die in zwei unabhängigen Dateien gespeichert werden. Datensätze werden von der BTREE-ISAM unter Vergabe einer Referenznummer in die Datendatei eingetragen. Um die Datensätze mit möglichst wenigen Zugriffen auf dem externen Speichermedium wiederfinden zu können, wird mit sogenannten INDEX-Dateien gearbeitet. Zum Suchen eines Datensatzes wird daher lediglich die we-

Spielen mit der Hercules-Karte

Programm: CGA Emulator, **System:** IBM PC und Kompatible, **Preis:** Ca. 40 DM, **Hersteller:** Bellingrath, **Muster von:** [34].

Seit einiger Zeit werden auch verstärkt Spielprogramme für den IBM PC sowie dessen kompatible Computer angeboten. Doch hier gibt es oft ein Problem, denn der IBM PC wurde ursprünglich für Anwenderprogramme entwickelt und verfügt demzufolge über keine schnellen Grafikroutinen. Aus diesem Grund verwenden zumindest die meisten Action-Games den direkten Zugriff auf den Bildschirmspeicher. Aber auch dies verursacht Probleme, denn mittlerweile existieren sehr viele verschiedene Grafikkarten bzw. Grafiknormen für den PC. Anwenderprogramme sind meist so geschrieben, daß für die unterschiedlichen Grafikkarten jeweils ein eigenes Treiberprogramm aufgerufen wird. Da es allerdings bei Action-Games oft sehr heiß hergeht und dadurch keine Zeit durch einen umständlichen Treiber verloren gehen darf, scheitert diese Maßnahme. Glücklicherweise haben sich bisher die Grafiknormen soweit durchgesetzt, daß fast jeder entweder eine CGA- oder eine HERCULES-Karte besitzt. Die meisten Spielprogramme sind deshalb so geschrieben, daß sie lediglich mit der CGA-Karte (COLOR GRAFIK ADAPTER) betrieben werden können.

Da diese Karte jedoch in der Auflösung (640*200) nicht gerade überzeugend ist, verfügt ein großer Teil der PC-Besitzer über die Hercules-Karte. Diese Karte erlaubt Hiresgrafiken mit 720*400 Pixeln und eignet sich durch die hervorragende Zeichendarstellung insbesondere für Textprogramme oder ähnliches. Da diese Karte einen anderen Speicherbereich belegt, können CGA-Spiele nicht verwendet werden.

Genau dieses Problem versucht der hier vorgestellte **CGA-EMULATOR** zu umgehen. Dieser Emulator besteht lediglich aus einer Diskette, worauf sich ein einziges Programm sowie eine, als ASCII-Datei abgelegte, Anleitung befindet. Es handelt sich also um eine softwaremäßige EMULATION sowohl am Betriebssystem als auch am Videochip des PC. Die Möglichkeiten der Verwendung sind breit gefächert: Unter anderem kann man jetzt auch die oft vermißten Grafikbefehle des IBM-BASIC oder GW-BASIC nutzen, Zeichen- oder CAD-Programme wie PC-PAINT oder Smartwork laufen, man kann die beliebten Computerspiele wie GATO (U-Boot Simulator) oder auch den Flugzeugsimulator von Microsoft verwenden, kurzum, eine echte Bereicherung.

Es darf allerdings auch nicht verschwiegen werden, daß nicht alle Programme zusammen mit diesem EMULATOR betrieben werden können. Vor allem sind hier Programme gemeint, welche unsauber programmiert wurden und selbst Manipulationen am Videoprocessor vornehmen.

Der Trick dieses Emulators besteht darin, daß der ursprungliche CGA-Speicherbereich laufend durch eine Routine in den Hercules-Speicherbereich kopiert wird. Dieser Kopiervorgang wird über den Timer aktiviert und erfolgt somit mehrmals pro Sekunde. Es versteht sich von selbst, daß die monochrome Hercules-Karte keine bunten Bilder darstellen kann, allerdings werden Farben durch sinnvolle Rasterungen gut ersetzt. Nachteil dieser Kopiermethode ist allerdings, daß die Ausführungszeit eines Programmes unter Umständen stark reduziert wird. Ebenfalls kann es bei schnellen Action-Spielen schon einmal vorkommen, daß die Grafik den tatsächlichen Ereignissen etwas nachhinkt, was allerdings sehr interessante Effekte ergibt.

Ist der EMULATOR aktiviert, was keine Probleme verursacht, kann über die Tastensequenz ALT F und ALT M jederzeit zwischen CGA- und Hercules-Modus umgeschaltet werden.

Im Test zeigte sich das Programm durchaus brauchbar, wenn auch ein großer Teil der neuen Spiele-Konvertierungen nicht genutzt werden konnte. Immerhin kostet das Programm nur 39 DM und ist deshalb schon dann sinnvoll, wenn auch nur ein paar Programme damit genutzt werden können. Bei professionellen Programmen, wie PC PAINT oder ähnlichen, ist die Erfolgsquote sehr hoch, da hier eben sauber programmiert wurde.

Frank Brall

Positiv: Einfache Installation; gutes Preis-/Leistungsverhältnis; relativ hohe Erfolsquote (insbesondere bei sauberer Programmierung)

Negativ: Programmausführungszeit wird stark herabgesetzt.

Datei

sentlich kürzere INDEX-Datei durchforstet und dort die entsprechende Datensatznummer entnommen. Man spricht auch oft von einem Schlüssel, da man mit dieser Nummer sofort auf den jeweiligen Datensatz zurückgreifen kann. Ein weiterer Vorteil dieser Methode besteht darin, daß eine defekte Indexdatei nicht dem Verlust der Daten gleichkommt.
Ohne jetzt zu tief in die Mathematik einsteigen zu wollen, sei hier erwähnt das BTREE-ISAM eine weitere Strategie zum schnellen Datenzugriff benutzt. Unter den Strategien des effizienten Zugriffs auf große Datenmengen hat sich die Theorie ausgeglichener Bäume (eng. balanced B-TREES) von R. Baier als die beste und praktikabelste durchgesetzt. Das Prinzip beruht darauf, daß die Schlüssel eines Datensatzes zu einem sogenannten B-BAUM geordnet werden. Diese komplizierte Datenstruktur garantiert eine sehr geringe Anzahl von Zugriffen auf das externe Speichermedium.
Aber dies alles braucht den Benutzer dieser TURBO PASCAL Datenverwaltung nicht weiter zu interessieren. Er sollte allerdings die Funktion und Arbeitsweise der einzelnen PROCEDUREN kennen und diese durch eine INCLUDE bzw. UNIT Datei in sein Programm einbauen. Ähnlich wie bei der bekannten Datenbanksprache DBASE kann der Programmierer, über leistungsfähige Prozeduren, schnell und einfach eine Datenbank anlegen. Für meinen Geschmack arbeitet die Datenverwaltung im Vergleich zu Datenbanksystemen wie DBASE oder sogar DATAEASE relativ umständlich, jedoch ist man mit einer Programmiersprache wie TURBO PASCAL wesentlich flexibler. Um die Fähigkeiten dieses neuen Paketes etwas genauer zu erläutern, habe ich die wichtigsten Daten hier kurz aufgelistet:

maximale Schlüssellänge 255 Zeichen
maximale Anzahl der Schlüssel 750
maximal 2.000.000 Datensätze
maximale Länge eines Datensatzes 2.147.483.647 Bytes (tatsächlich)
Anzahl der Daten- und Index-Dateien nur durch MS-DOS begrenzt
Keine Belastung des Datensegmentes, da weitgehend der HEAP genutzt wird
netzwerkfähig

Interessant ist weiterhin, daß unabhängig von der Anzahl der Schlüssel immer nur eine Indexdatei angelegt wird. Dies wird durch eine spezielle Verschachtelungstechnik erreicht, die sämtliche Schlüssel in einer Datei unterbringt. Es zeigt sich, daß durch die konsequente Programmierung des B-Baum-Algorithmus, in Verbindung mit einem schnellen Seiten-Ringpuffer, sehr kurze Ausführungszeiten entstehen.
Das Programm verfügt etwa über 30 Funktionen bzw. Prozeduren, welche alle ausführlich in dem deutschen Handbuch erläutert werden. Da dieses Programmpaket auch für die Programmiersprache MODULA existiert, hat man zusätzlich die Möglichkeit, vorhandene Programmobjekte schnell und einfach in TURBO PASCAL umzusetzen.

Es handelt sich also bei dieser Turbo Pascal – Erweiterung um eine nützliche Sache. Anwender, die TURBO PASCAL beherrschen und nicht unbedingt eine Datenbanksprache erlernen möchten, stehen sich mit dieser Erweiterung sehr gut. Lediglich der Preis, welcher sicherlich gerechtfertigt ist, wird einer großen Verbreitung des Produkts entgegenstehen. Er verhindert sicherlich eine allzu große Verbreitung.

B.F.

Positiv: Leistungsstarke Befehle; einfach einzubinden; enorm kurze Zugriffszeiten; Netzwerkfähigkeit; keine Belastung des Datensegmentes

Negativ: Preis relativ hoch

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (mk)

Redaktion
Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Thomas Brandt (tb), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Michael Suck (su)

Redaktion »secret service«
Ulrich Mühl (uli), Torsten Blum (tob)

Freie Mitarbeiter
Peter Braun (pb), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (mz)

Gestaltung
M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Stefan Bayer

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall, Fred G. Hußmann, Uwe Siebert

Büro London
Linda Jonson, 64 Woodland Rise, Muswell Hill, London N10 3UJ

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt, Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 1 ab 1.7.86

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben)
DM 59,50,-
Ausland DM 73,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Ursula Westphal, Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867

Die gesammelten Werke – ASM 1988

c16chris

ASM-Generalkarte

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

(1) Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.
(2) Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77
(3) Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 20 13 70.
(4) CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 88 63 83.
(5) reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
(6) Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
(7) Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
(8) ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
(9) Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 6 80 14 03.
(10) Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.
(11) Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
(12) Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.
(13) Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
(14) Medien Center, Werminger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.
(15) Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
(16) Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 60 71.
(17) Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.
(18) Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 801.
(19) Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.
(20) Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
(21) Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.
(22) Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051
(23) Bomico, Elbinger Straße 3, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
(24) Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
(25) Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (0 61 81) 25 23 81.
(26) MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.
(27) Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.
(28) Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
(29) Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
(30) MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
(31) Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
(32) ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.
(33) T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
(34) Softwareversand Herbert Müller, Dorfstraße 1, 8852 Rain-Unterpeiching.
(35) micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.
(36) G.T.I. GmbH, Oberhöchstadter Str. 53b, 6370 Oberursel/Taunus, Tel.: (06171) 53863/73048.
(37) MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.
(38) Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
(39) Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 123 40 65.
(40) TommySoftware, Gutzkowerstr. 35, 6000 Frankfurt 70, Tel.: (0 69) 61 40 46.
(41) Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.
(42) Rainbow Arts/Time Warp, Münsterstr. 27, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (05241) 16888/26688.
(43) CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville
(44) Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt Tel.: (02871) 183088
(45) Time Warp GmbH, Grasweg 7, 2857 Langen 3, Tel.: (04743) 7957.
(46) SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.

c16chris

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 41 24 41.
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB.
Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (0 22 33) 4 10 81
Atlantis Software Ltd, 28 Station Road, London SE25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.

B

Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD.
Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bienengraeber, Ottensener Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.:: (040) 5401217.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/57633.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Discovery, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg.
Domark, 22 Hartfield Road, London SW19 3TA.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EAS Computertechnik, Ferdinandstr. 16, 4630 Bochum 1, Tel.: (0234) 34307.
EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton.
Electronic Arts, Langley Business Centre, 11–49 Station Rd, Langley, New Slough, Berks SL3 8YN, England
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 29 Willow Park, Fallowfield, Manchester M14 6XT.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Falken-Verlag GmbH, Schöne Aussicht 21, 6272 Niedernhausen/Ts., Tel.: (06127) 70290.
Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356. USA.
Financial Systems Software, Brampton, Croome Road, Defford, Worcs. WR8 9AR, Tel.: (0044905) 611463.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.

G

Gargoyle Games, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Helmsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrames (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

K

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 75 31.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
Lattice Inc., 22W600 Butterfield Road, Glen Ellyn, IL 60137, USA.
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Linel, Güetlistraße, CH-9050 Appenzell.
Logotron Ltd, Greyhound House, 16 Greyhound Road, London W6 8NX, Tel.: (00441) 3818745.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.

N

Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, BR3 1AY, England.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 00 07.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma, Ungererstr. 42, 8000 München 42.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
The Power House, 204 Worple Road, London SW20 8PM, England.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Psion, Psion House, Harecourt Street,London W1H 1DT.
PSL Marketing, 26 The Business Centre, Avenue One, Letchworth, Herts. SG6 2HB.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
Holger Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel.: (05 11) 57 43 93.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Schulstraße 18, D-8913 Schondorf/Ammersee, Tel.: (08192) 628.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
Swiss Computer Arts, Neudorferstr. 27, CH-9430 St. Magrethen, Tel.: (0041) 71714582.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.
System Media Marketing GmbH & Co. KG, Königsallee 104, Postfach 200527, 4000 Düsseldorf 1.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Time Warp Productions: s. Rainbow Arts!
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.
Udo Zwer, Computerhard & Software, 6270 Idstein, Tel.: (06126) 54381.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

Die nächste Ausgabe erscheint am 22. Juli 1988
Anzeigenschluß für die Ausgabe 10/1988 ist der 22. August 1988

c16chris

:16chris

c16chris